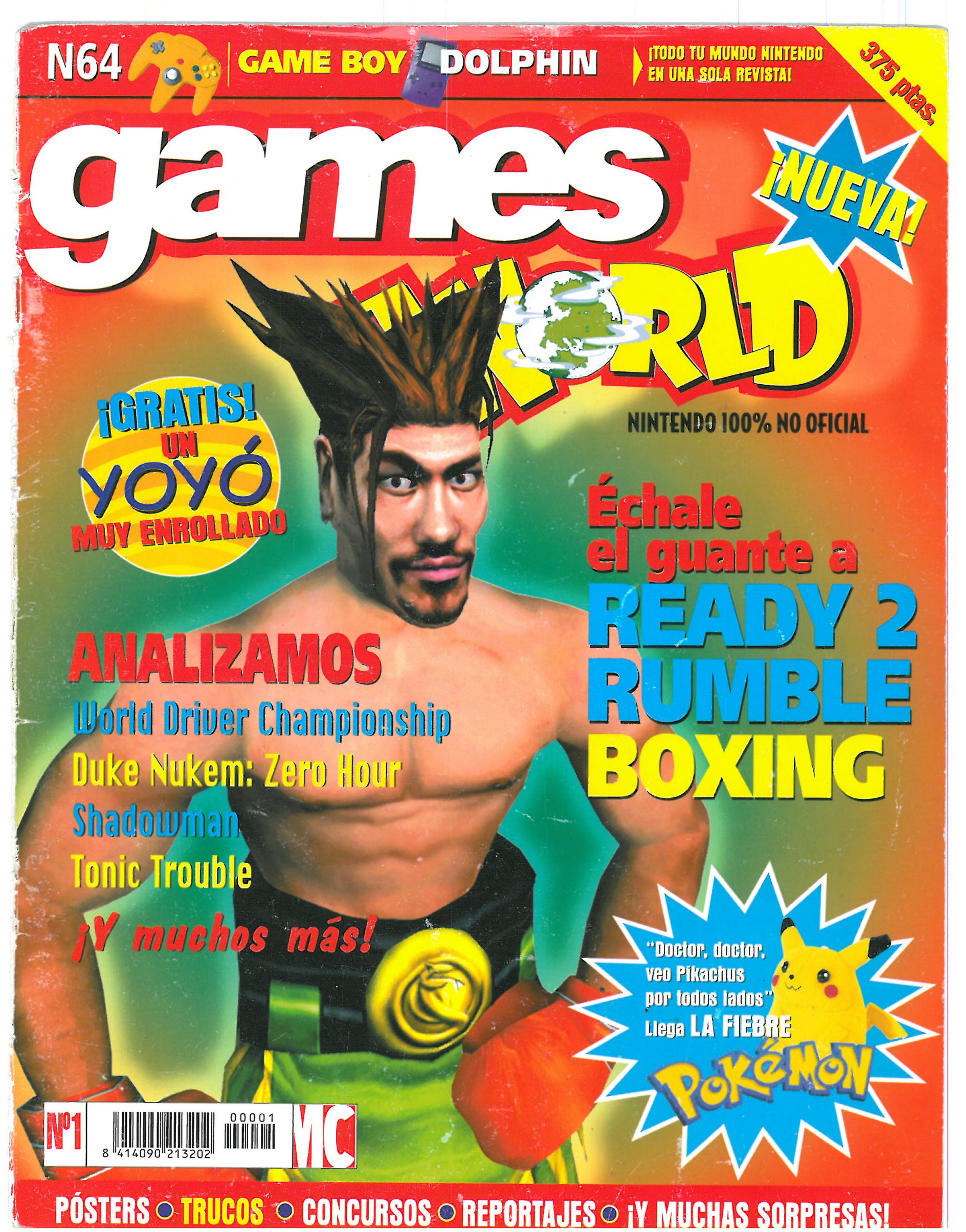

N64
GAME BOY
DOLPHIN
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡NUEVA!
NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡GRATIS! UN YOYÓ MUY ENROLLADO
Échale el guante a
READY 2 RUMBLE BOXING
ANALIZAMOS
World Driver Championship
Duke Nukem: Zero Hour
Shadowman
Tonic Trouble
¡Y muchos más!
"Doctor, doctor, veo Pikachus por todos lados"
Llega LA FIEBRE
Pokémon
Nº1
00001
8 414090 213202
MC
PÓSTERS • TRUCOS • CONCURSOS • REPORTAJES • ¡Y MUCHAS SORPRESAS!

# El mejor fútbol no funciona en tu consola




*No importa el sistema de consola que utilices ... El mejor fútbol se juega con cartas. Sólo necesitas un amigo y pasión por el deporte rey. Además, cabe en tu bolsillo y no necesita pilas.*

*Fútbol a la Carta® es el juego de cartas coleccionables con el que ficharás tus futbolistas favoritos y construirás tu propio equipo.*

*Hay 363 cartas en juego ¡Colecciónalas!*









**futbol® a la Carta 1999|2000**



Games World No. 1 30 Noviembre 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez

Jefe de Redacción: Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Pretext

Colaboradores:
Mari Carmen Sánchez, Raquel García,
Miquel López, Pepi Martí, Joan Josep Mussarra.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
P° San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Doménec Romera
P° San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel.: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. P° San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-33714-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n° 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
P° San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona



¡HOLA, CHICOS! ¡BIENVENIDOS A GAMES WORLD!

¡TE LO VAS A PASAR DE MIEDO!

"-Mírame fijamente a los ojos y dime qué ves- dictó Carmen.

Entonces, Francisco clavó su mirada en Ilu, el ojo gris de nuestra redactora. Y muy en el fondo, decenas de metros allende el iris, reconoció la robusta silueta de...

-¡Duke, es Duke Nukem!- gritó nuestro redactor jefe con evidente satisfacción-. Veamos qué desvela Sión.

A renglón seguido, Francisco se adentró en el ojo azul de Carmen; y estaba en un tris de anunciar que nada veía cuando vino a observar que aquella luminescencia que había tomado por el reflejo de una bombilla en la pupila de Sión, era en realidad una antorcha que fulgía en un pasadizo en tinieblas.

-¡*Shadowman*! ¡Tiene que ser *Shadowman*! ¡Este mes voy a analizar *Zero Hour* y *Shadowman*.- exclamó, ebrio de júbilo."

Así decidimos en *Games World*, tu nueva revista sobre el mundo Nintendo, quién analizará los últimos lanzamientos para N64 y Game Boy. Como ves, a nosotros nos guía la magia potagia y nuestra pasión por los juegos, no turbios intereses comerciales. ¡Por algo somos 100% no oficiales!

Hemos preparado cuidadosamente este número, en el que encontrarás nueve mil ciento cincuenta y dos oes, quince mil doscientas tres aes, tres pósters y un yoyó. Tal y como a ti te gusta. Léela en el metro, en la ópera, haciendo puénting o en medio de un naufragio... pero léela entera. A tu salud.

# SUMARIO







**¡Y ADEMÁS!**



Pósters, concursos, regalos y noticias





# ¡AL ABORDAJE!

Cada mes nuestra súper preview asalta tus sentidos, dinamita tu reposo, turba tu espíritu... ¡Sí, desmáyate si quieres!




Considerando el gusto que Juno y Vela tienen por las armas, no es de extrañar que Rare los hiciera más adultos en el último momento.

Los gráficos de *Jet Force Gemini* superan con creces a los de *Body Harvest*, otro trepidante *shoot' em up*.

La cámara por defecto recuerda a una aventura en tercera persona: está colocada detrás del personaje, a una cierta distancia, y gira en las esquinas cuando procede.

¿Por qué resolver las discrepancias a tiros cuando se pueden discutir tranquil... ¡¡Bang!!

Los efectos de luz está a la altura de las sofisticadas armas.

*Jet Force Gemini* está repleto de fantásticas escenas de naves espaciales.

Un alien en una vitrina. ¡Qué mono! El último grito en decoración...

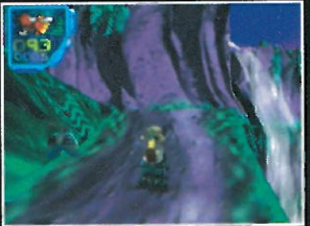




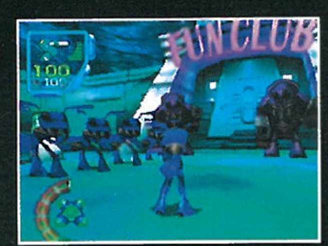

| SISTEMA | DE | RARE/NINTENDO | PRECIO | NO DISPONIBLE |
|---|---|---|---|---|
| N64 | DISPONIBLE | NOVIEMBRE | JUGADORES | 1-4 |
| | RUMBLE PAK | SÍ | MEMORIA EN CARTUCHO | |
| | MEMORY PAK | SÍ | EXPANSION BACK | |



**La misión: colarnos dentro de la sede de uno de los desarrolladores más importantes del mundo. Nuestro objetivo: probar el juego más increíble que la N64 haya visto jamás. El resultado: Jet Force Gemini.**



¿No hay explosiones? Uno de los pocos instantes de calma sin "KA-BOOMS".



Enfúndate un disfraz de hormiga y los malvados insectos te dejarán en paz.

# JET FORCE GEMINI

¡LO HEMOS PROBADO!

Bzzz... bzzz... ¿Nos recibes? ¡Silencio! Conectamos contigo desde el centro de operaciones de Rare. Localización: algún lugar cerca de Twycross, un pueblecito inglés. Estamos frente a la valla electrificada, todavía no hemos entrado. Hay perrazos con caras de pocos amigos y cámaras de seguridad a lo *GoldenEye* por todas partes. Nuestra misión consiste en colarnos dentro del cuartel general de Rare y probar el nuevo y prometedor *shoot'em up Jet Force Gemini*. Vamos, vamos... Huy, nos han oído... Mejor intentar el plan B: hacernos pasar por los que reparan las máquinas de refrescos.

## ALLÍ ESTUVIMOS

Aquí nos tienes, con nuestra bebida energética y unas chocolatinas, dispuestos a echar unas partidas de *Jet Force Gemini*. Detrás de nosotros, dos de los grandes juegos de este año, *Donkey Kong 64* y *Perfect Dark* imploran nuestra atención: "¡Miradnos, estamos aquiii!". Ni caso. *Jet Force Gemini* tiene mucha vida por delante. Los niveles son increíbles: libres de neblina (salvo en los niveles que se supone deben tenerla) y cargados de explosiones atronadoras y hordas de hormigas enemigas alineadas para dispararte. Además, efectos de luz a tiempo real tan geniales que cada rayo de plasma que alcanza a un enemigo ilumina el escenario. ¡Material de primera clase!

# ¡AL ABORDAJE!

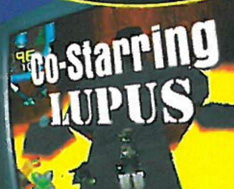
BIP-BIP. VELA, ESTAS MUY BIP-BIP BUENA

## ¡SIENTE LA FUERZA! ¡GUAU, GUAU!

Por lo que parece, a Lupus no le molestan unas cosquillitas detrás de las orejas. Hablamos de la mascota canina con botas a reacción de Juno y Vela, los gemelos espaciales encargados de disparar a todo bicho viviente. Ellos son... ¡Jet Force Gemini!




Cuando empiezas la partida eres este personaje de grandes ojos, quien, a pesar de haber crecido, todavía es demasiado joven para según que cosas. ¡Con él puedes caminar por la lava sin chamuscarte!




Decididamente, éste es un perro y lo demás son tonterías. Lleva una pistola pegada a la espalda, puede propulsarse con sus botas a reacción para alcanzar plataformas elevadas, y lo mejor de todo: puede convertirse en un tanque. ¡Ah! Y no te estropea el sofá.



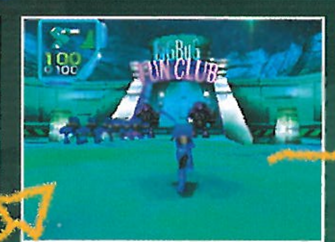

La hermana gemela de Juno, Vela, es tan diestra con las armas como su hermano. Además, es la única de los tres que sabe nadar, lo que es vital para llegar a nuevas áreas del juego.



## ¡VAYA MARCHA!

Algunas veces, nuestros héroes necesitan disfrazarse para poder entrar en las fortalezas de las hormigas. No hay mejor ejemplo que cuando tienes que pasar por delante de los insectos porteros de la discoteca de bichos "Bug Club". Conviértete en una hormiga y tendrás acceso al antro nocturno más marchoso de los videojuegos. ¡Fieeesta!







Otros desarrolladores señalan que los de Rare han acabado los gráficos sin necesidad del Expansion Pak, pero la verdad es que al juego no le hace ninguna falta.

## ¿UNA PARTIDITA?

¿Qué te parece este *bonus*? Acércate a la máquina y podrás echar una partida a la adictiva versión del antiguo *Super Sprint*.





## ¿Y QUÉ TAL SE JUEGA?

¿Que cómo se juega? ¡De maravilla! Aunque tienes terreno que explorar y puzzles que resolver, lo que más vas a hacer en *JFG* es disparar. El juego está repleto de malos con los que poner a prueba una, dos, o las 16 armas que tienes a tu disposición. Al poco tiempo de estar jugando empezarás a ver cómo empiezan a volar por los aires vísceras de insectos que dejan el suelo repleto de manchas viscosas. Que no te confunda su estética "acaramelada": *JFG* no es lo que parece. Gigantescas explosiones y un sangriento ambiente se desatan con sólo apretar el gatillo. Gracias a los controles, tan precisos, y al inteligente cambio de ángulo de cámara cuando estás apuntando, es fácil empezar a eliminar bichos desde el primer momento.

## CONCLUSIÓN...

Todo lo que esperas de un juego N64 que rompa moldes está aquí. Y pinta muy bien: desde una amplia variedad de opciones multijugador hasta algunos subjuegos geniales. Además, ¡es enorme! Tiene más de 450 pantallas distintas. Es demasiado. Los de Rare parecen estar intentando demostrar una vez más que están al nivel de Nintendo cuando se trata de poner a prueba el potencial de la N64. En el próximo número tendrás *review* y valoración completas. ¡Ya no podemos esperar!

**JUEGOS SECRETOS**

## ¡VAYA ARSENAL!

Dejemos claro que, en lo que a armas se refiere, *Jet Force Gemini* no se anda con chiquitas. Existen 16 armas distintas que recoger, disparar y cuidar, porque acabas tomándoles cariño. Hay tantas que sólo te vamos a enseñar las seis mejores... por ahora; el resto, el mes que viene.




Floyd cabeza flotante acompaña a nuestros protagonistas y tiene un papel muy importante en el argumento de *Jet Force Gemini*. En algunas ocasiones será la vía para poder completar los niveles.

### ESCOPETA DE PLASMA

Tardas en cargarla, pero su potencia vale la pena.

### LANZACOHETES TRIPLE



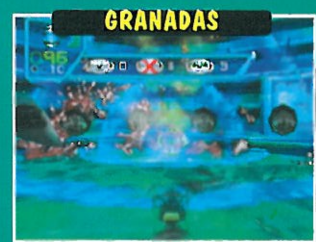
Tres proyectiles y una explosión. ¡Hasta George Lucas fliparía!

### RIFLE FRANCOTIRADOR



De largo alcance y con objetivo. Estilo *GoldenEye*.

### GRANADAS



Mira cómo vuelan las hormigas cuando lanzas una.

FLOYD, ERES UN ROBOT MUY PESADO.

"QUE NO TE CONFUNDA SU ESTÉTICA ALMIBARADA: *JFG* NO ES LO QUE PARECE."

¿HABÉIS VISTO QUE CAMBIO? ECHAD UN VISTAZO A MI FOTO EN LA PÁGINA ANTERIOR.

## ¡DISPARA!

Ya te lo hemos dicho: explosiones, vísceras, sangre... Hay mucho que ver en *Jet Force Gemini*. Esto es a lo que nos referimos...

**FLOYD** Controla a tu colega-robot en el modo cooperativo

**ARMAS** 16 armas de primera entre las que escoger, con toneladas de munición por todas partes.

**¡APUUUNTEN!** Podrás ver bien mientras apuntes. Muy útil.

**HORMIGAS** Sangre verdosa de hormiga se esparce por el aire cuando las alcanzas.

**LA LUZ** Los efectos de luz a tiempo real son una pasada.

## CONTROLES



Arriba, abajo, gira... Ya sabes de qué va, ¿no?

### JOYSTICK



El acertado control analógico mueve a tu héroe/heroína/perro con la precisión a la que Nintendo nos tiene acostumbrados.

### GATILLO

Vamos a ver... ¡BANG!, ¡BANG!, ¡BUUUM!... Aaah, éste sirve para disparar, ¿ves?

### BOTÓN A



Muestra tus 16 armas para que escojas. El problema es que no sabes por cuál decidirte.

### BOTÓN B

Muestra tus 16 armas en sentido contrario, para facilitarte las cosas.

### BOTÓNES C



C-arriba es saltar, C-abajo es agacharse. C-izquierda y C-derecha sirven para bombardear.

### BOTÓN R



Sitúa la cámara detrás de tu personaje y enfoca al insecto más cercano. Ingenioso.

## ¡DEATH MATCH!

Con la popularidad del modo multijugador de *GoldenEye*, estaba claro que los de Rare no iban a escatimar ideas para que tú y tus colegas siguierais disfrutando.

OBJETIVO

Puedes probar tu puntería con este par de hormigas guitarristas.

¡DEATHMATCH!

¡Con cuatro jugadores esto es una locura! Elige entre trecientos escenarios, armas y modos.

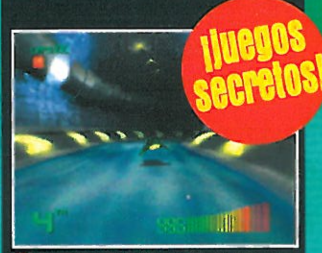
¡CARRERAS!

Una carrera futurista a lo *WipEout*. ¡Una verdadera pasada para cuatro jugadores!

## ¿WIPEOUT?

Los de Rare son unos pillines. Han metido un juego de carreras dentro de *JFG* que pinta mejor que *WipEout 64*. Repítete a ti mismo: "sólo es un subjuego, sólo es un subjuego..."

¡Juegos secretos!



¡Uau! ¡Es más rápido que *WipEout*! Y con acción para cuatro jugadores. Pero, ¿cómo lo han hecho?



### TENSA ESPERA

"**Está tan repleto de acción que tendrás agujetas. *JFG* puede muy bien ser el juego del año. Intenso, ingenioso y todo un festival visual. No te pierdas nuestra valoración en el próximo número.**"

**SHURIKEN**

Súper afilado. Lánzalo y rodarán cabezas.

**BOMBAS CLUSTER**

¡Cielos! Bombas con paracaídas. Van a devastarlo todo.




# CETÁCEO DIGITAL



## Últimas noticias sobre el Delfín de Nintendo

Nintendo ha descubierto una fórmula infalible: une tu N64 a la de tres amigos y bátelas a conciencia; a continuación, multiplica el resultado por 3. ¡Ya tienes la Dolphin! ¡Ñam, ñam!

¿CUÁL ES LA FECHA DE SU LANZAMIENTO EN ESPAÑA?
Probablemente, a finales del 2000.

¿CUÁNTAS PERSONAS PODRÁN JUGAR A LA VEZ?
Hasta 8 jugadores. Sin tener en cuenta, claro está, las partidas en red, en las que podrán participar hasta 64 usuarios simultáneamente.

Mario trabaja codo con codo con IBM.

Dolphin sacará partido de las infinitas posibilidades de Internet.

¿QUÉ JUEGOS SE ESTÁN PREPARANDO?
He aquí un pequeño adelanto:
Mario "2000" (Nintendo): Chachipirulendi.
Mascot Racer (Nintendo): ¿Un posible Mario Kart 2000?
1080° Snowboarding II (Nintendo), NFL Game (Nintendo) y NBA Game (Acclaim): Los mejores simuladores deportivos.
Sin título (Rare): ¡Será un *shoot 'em up* increíble!
Thornado (Factor 5): ¿Hará girar a tu consola...?
Turok 4 (Acclaim Studios): ¡Turok 64 elevado al cubo!
Zelda "2000" (Nintendo): ¡Te queremos, Link!
Mickey Mouse 3D (Disney): Un *shoot 'em up*. Mickey persigue a Minnie con su cañón de plasma en alto. (Es broma.)

"¡Vaya serpientes pasean por la Dolphin!"

# SUPER MARIO 2

Cómo va a ser *Mario 2* cuando aparezca en la Dolphin? Al señor Miyamoto se le escaparon algunas cosillas...

### MARIO SE HACE MAYOR
"En la Dolphin veréis el lado desconocido de Mario. ¿No creéis que él y Luigi se han comportado de un modo un tanto infantil hasta ahora? Quiero que actúen como personajes adultos."



### NO HARÁ EL SIGNO DE LA VICTORIA
"En la versión Dolphin, me gustaría reemplazar el signo de la victoria que Mario hace con los dedos por un gesto totalmente nuevo."

### LUIGI SE CALMA
"Luigi tendrá una actitud más relajada con todo lo que le rodea. Sabrá que no necesita actuar para llamar la atención."

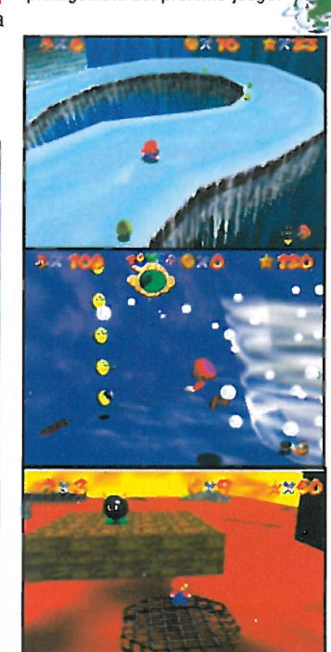
### ¡ÉL PODRÍA SER LA ESTRELLA!
"Queremos que tenga un poco más de protagonismo. Quizá esto ocurra en un futuro no muy lejano."

### Y SI NO...
"Y si el juego no funciona, entonces volverá a ser el compinche de Mario (se ríe). Ahora mismo, Luigi corretea por mi laboratorio de desarrollo. Le hemos dejado toquetear tantas cosas que si alguien entra allí, va a pensar que Luigi es el protagonista del próximo juego."

## DOLPHIN: DIEZ RAZONES PARA ARRASAR

1. Programar para ella será más fácil para los desarrolladores.
2. Tendrá un precio súper asequible.
3. Ahí estarán Mario, Link, Pikachu y demás leyendas.
4. Los grandes desarrolladores están interesados en ella (Rare, Namco, incluso Square...)
5. Equipo de sonido desarrollado por la compañía IMO, una de las más expertas del mundo en este campo.
6. Procesador Gekko, una mejora sobre la estructura del Power PC de IBM.
7. Memoria de 400 MHz (¡4 veces más rápida que la de N64!)
8. Tecnología DVD creada por Matsushita, la propietaria de Panasonic.
9. Ancho de banda (velocidad a la que se transmite la información): 3,2 GB por segundo. O sea, súper rápida.
10. Capacidad máxima : 4,7 GB (N64 cuenta con 128 Mb).

Los clásicos y los juegos más exitosos tendrán su rincón en la Dolphin.



# ¡PÁSATELO EN GRANDE CON EL REGALO DEL MES!

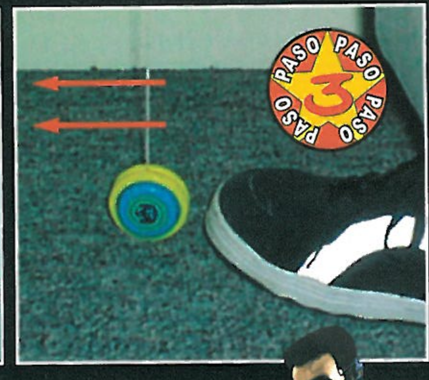
APRENDE A:
HACER EL PERRITO

Aparte de jugar, este mes no hemos hecho otra cosa que practicar con el yoyó. Nuestra técnica favorita es "hacer el perrito". Lo primero es agarrar el yoyó con la mano (1). A continuación, lanzar el susodicho (2). Entonces, cuando se acabe la cuerda y esté rodando, dejar que toque el suelo (3). Con suerte, correrá lejos de ti. Si no, repetir la secuencia hasta triunfar...










# MISIÓN IMPOSIBLE

## Los espías se mudan a tu Game Boy




Diciembre va a ser un mes de paz, alegría, regalos, familia... y espías, ya que Infogrames está preparando una nueva versión de *Mission: Impossible* para tu Game Boy que saldrá a la venta en Navidades.
El juego contará con 12 peligrosas misiones que te permitirán volver a disfrutar de las escenas más espectaculares de la película. Para ello tendrás a tu disposición un montón de armas secretas que te harán más fácil el camino: minicámaras, generadores de humo, explosivos, disfraces...
Además, *Mission: Impossible* contará con una agenda virtual con grandes utilidades: te permitirá almacenar datos e información personales, e incluso la transmisión y recepción de éstos por vía infrarroja, una sorprendente capacidad de tu consola de bolsillo que muy pocos han sabido aprovechar.
Si quieres saber más sobre *Mission: Impossible* no nos pierdas la pista.




# RIDGE RACER 64

## ¿El mejor juego de carreras de la N64?




¡Prepárate! Tus pulgares van a hacerse pedazos cuando llegue la versión renovada del clásico arcade *Ridge Racer* de Namco. *Ridge Racer 64* será un cruce entre el *Ridge Racer* original y *Ridge Racer Revolution*, la secuela para Playstation.
Al igual que en versiones anteriores del juego, habrá 20 coches para elegir: cuatro con los que empezar y el resto que irás consiguiendo a medida que vayas cosechando triunfos en el modo Grand Prix. La buena noticia es que el juego tiene ya un aspecto increíble sin el Expansion Pak. Si la conversión se termina con éxito, tendremos los derrapes más audaces jamás vistos en la N64.



# 40 winks

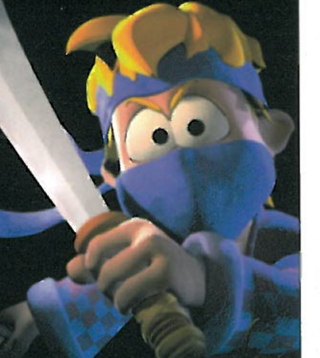
## Entrevistamos al jefe de desarrollo, Chris Johnson...

GW: ¿Cúanto tiempo tardará un jugador de nivel medio en terminar el juego?
CJ: Depende de cómo juegue. Si lo que pretende es completarlo al 100%, va a necesitar mucho tiempo. Para descubrir algunos secretos tendrá que utilizar las habilidades especiales de los personajes, y solucionar este tema depende mucho de lo diestro que sea el jugador.

GW: ¿Tendrá puzzles? ¿Qué tipo de retos podemos esperar?
CJ: Hay puzzles que resolver. En algunos hay que mover objetos y en otros hay que saltar con pericia. También hay puzzles en los que el crono es lo más importante. De todos modos, no se trata de puzzles de una dificultad desmesurada, porque queremos una jugabilidad fluida, que la acción sólo se interrumpa de vez en cuando.

GW: ¿Qué tipo de secretos esconde el juego?
CJ: ¡Hombre! Si te los cuento ya no serán secretos, ¿no te parece?

GW: ¡Jo! Ni que fueran los planos de la bomba atómica...



# SE TE HARÁ LA BOCA AGUA ¡Mmmmmm!

## SABES QUE HA SIDO UN MES GENIAL PORQUE...

1 ...te invitan al cuartel general de Rare para jugar a *Jet Force Gemini*, descubres momentos del juego hasta ahora inexpugnables y vuelves sin poder decir nada del que será uno de los mejores juegos del año.

2 ...en la misma visita, los de Rare toman una fotografía digitalizada de tu cara para utilizarla, posiblemente, como la cara de uno de los guardas de *Perfect Dark*. ¡Imagínate! Podrás dispararle a uno de nuestra redacción a partir de noviembre.

3 ...cae en tus manos el que probablemente sea el mejor juego de "*pressing catch*" hasta la fecha, *WWF Attitude*, y pasas las horas creando un luchador que sea realmente duro, tan duro que masque cristales en vez de chicle.

4 ...mucha gente que conoces se atreve retarte a una partida de *Pokémon* y la selección de seis monstruos de alto nivel que posees permanece imbatida...

5 ...te das cuenta de que ya falta poco para que la Pokémania llegue a nuestro país.

6 ...logras, por los pelos, llegar al cuarto nivel de *R-Type DX* en tu Game Boy.

7 ...te enteras de que empieza a circular material inédito relacionado con *Zelda*. Por ejemplo, *Legend of Zelda: Gaiden* (una actualización del clásico de N64) y un nuevo juego para Game Boy Color llamado *Legend of Zelda: The Mysterious Acorn*.

8 ...cuando por fin logras ver las últimas imágenes de *Resident Evil* en la Game Boy y de pronto oyes que la versión para N64 saldrá a principios de diciembre. ¡Qué miedo!

9 ...celebras un torneo de yoyó y derrotas por yoyeada a todo el vecindario. (Nadie se ha dado cuenta de que has introducido un motorcito en tu yoyó).

10 ...consigues un código con el que jugar a *Rogue Squadron* como un guerrero Naboo de *La Amenaza Fantasma*. Y después consigues otro para correr a más de 2.000 millas por hora en *Episode 1: Racer*. ¡Se nos ponen los pelos de punta!

# LLEGA UNA INVASIÓN A ESCALA PLANETARIA RESISTIRSE ES INÚTIL.¡VAN A CONQUISTARNOS Y LA ONU NO PUEDE HACER NADA PARA IMPEDIRLO! ¡YA ESTÁN AQUÍ LOS POKÉMON!

Cuando el *Pokémon* original se presentó en Japón en 1995 fue lo más. Todo el mundo cayó en sus garras. Hay hasta aviones que llevan sus nombres. Más tarde, el año pasado, se puso a la venta en los Estados Unidos y en Australia y de nuevo volvió locos a todos (y no sólo a los nintenderos). Es muy sencillo, el mundo entero se vuelve loco con los Pokémon. Y ahora nos toca a nosotros...

El juego sale a la venta para la Game Boy a principios de noviembre, y si provoca los mismos efectos que en el resto del planeta, los cielos y la tierra se abrirán encima y debajo de nuestras cabezas para que el fenómeno Pokémon se desarrolle. La expectación es tal que muchas tiendas ya tienen reservas del juego hechas hace meses. Se hace raro pensar que todo este lío lo haya montado un juego destinado a una consola portátil que tiene ya una década...

De hecho, *Pokémon* es una de las razones por la que la Game Boy ha seguido vendiéndose bien en los últimos años. Y no parece que la cosa vaya a decaer... Ha habido conversiones para la N64, versiones Game Boy Color, películas, cómics y más juegos de los que puedes llegar a imaginar. ¿Preparado?








## ¡ESTO ES LO QUE HAY!

¿Por qué va a ser *Pokémon* lo más grande? Porque no se parece a nada que hayas visto antes. O, para ser más precisos, se parece a lo mejor de cualquier juego que hayas visto antes. A ver, que te lo explicamos...

### ¡ES UNA AVENTURA!

Tu objetivo es capturar a todos los Pokémon del mundo mundial. Para conseguirlo, tendrás que hablar con mucha gente, resolver muchos puzzles y completar montones de subjuegos. Si te gustó *Zelda*, ¡éste es tu juego!



### ¡ES EXPLORACIÓN!

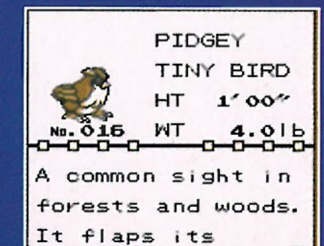
El juego tiene lugar en un mundo vastísimo en el que hay




ciudades, cuevas y de todo. Lo primero a lo que puedes acceder es un área casi diminuta, pero a medida que resuelves problemas y alcanzas metas o aprendes nuevas habilidades, verás qué mundo se abre ante tus ojos.

### ¡ES UNA COLECCIÓN!

A todos nos gusta coleccionar cosas, desde cromos hasta sobres de azúcar o etiquetas de agua mineral. El quid de la cuestión *Pokémon* radica en el coleccionismo de Pokémon, valga la redundancia. Los encontrarás por todas partes.




### ¡ES UNA MASCOTA VIRTUAL!

¿Recuerdas todo el asunto Tamagotchi? Bueno, pues lo mismo, pero con muchos de ellos y todos dentro de tu Game Boy. Lo bueno es que, además de alimentarlos y cuidarlos, se hacen cada vez más fuertes.

### ¡ES UN JUEGO DE LUCHA!

Sí, mucho. Todos estos Pokémon tienen un objetivo en la vida: luchar y luchar. Conforme más luchan, más fuertes se hacen y más capaces serán de enfrentarse contra enemigos mayores. También puedes ganar a tus amigos usando el cable de enlace. De este modo sabréis quién de los dos es mejor entrenador.

### ES UN JUEGO DE INTERCAMBIO!

Esto es de lo mejor. Hay dos versiones distintas de *Pokémon*, la




*Roja* y la *Azul*. La diferencia entre ellas es que algunos de los Pokémon sólo están en la versión roja y otros sólo en la azul. El único modo de conseguirlos a todos es conectarte a la Game Boy de un amigo que tenga la

ME LLAMO POLIWHIRL Y ZOY UN POKéMON DE AGUA... ¡WHIRRRRRRL!

MON!

## ¿A QUÉ JUEGO POKÉMON QUIERES JUGAR?

*Pokémon Rojo* y *Azul* están al caer... Pero hay muchos que aún no. Éstos son...

### POKÉMON ROJO
**Formato: Game Boy**

Aventuras, exploración, coleccionismo y lucha. Todo en un cartucho rojo pasión.

### POKÉMON AZUL
**Formato: Game Boy**

Exactamente igual que el *Rojo*. Lo diferencia es que cuentas con diez Pokémon distintos. Para tener la colección completa tienes que intercambiarlos, como los cromos.

### POKÉMON VERDE
**Formato: Game Boy**

*Pokémon Verde* salió con el *Rojo*, pero fue considerado un fracaso y se reemplazó por el *Azul*. Nunca se ha puesto a la venta fuera de Japón.

ポケットモンスター
POCKET MONSTERS
Green Version
©1995 GAME FREAK Inc.

### POKÉMON AMARILLO
**Formato: Game Boy/Game Boy Color**

Presentado como la respuesta al gran seguimiento que las series de dibujos animados obtuvieron, te permite empezar el juego con el adorable Pikachu como tu Pokémon inicial. ¡Bravo! Luego, no deja de seguirte a todas partes... y acabas un poco cansado de él.

### POKÉMON SILVER/GOLD
**Formato: Game Boy Color**

Se suponía que iba a ver la luz en Space World, un show que se celebra en Japón, el pasado verano. Es la actualización para Game Boy Color del *Rojo* y del *Azul*. Hay montones de Pokémon nuevos y podrán tener "pokémonitos".

### POKÉMON PINBALL
**Formato: Game Boy/Game Boy Color**

Fantástico simulador con un rumble pack incorporado. Tiras la bola a la mesa, azul o roja, y tienes que capturar el Pokémon. Sólo disponible en Japón y los Estados Unidos. Se supone que el año que viene, en Europa.

### TARJETA POKÉMON
**Formato: Game Boy**

Es una tarjeta de juego, como su nombre indica. También es sólo para Japón, por lo tanto, en japonés.

### POKÉMON STADIUM
**Formato: N64**

La hora de la verdad para la Nintendo 64. Tiene los ciento cincuenta Pokémon existentes en formato 3D. Un adaptador especial te permite importar Pokémon de tu cartucho Game Boy.

### FOTOS POKÉMON
**Formato: N64**

Ve de safari a la isla Pokémon para encontrártelos en su hábitat natural. En vez de capturarlos, tomas fotografías. Luego el profesor Oak juzga los resultados.

### SUPER SMASH BROS.
**Formato: N64**

Bueno, no es un juego *Pokémon* de verdad, pero hay apariciones estelares de Pikachu y varios de sus compinches en el modo cuatro jugadores.

### POKÉMON PIKACHU
**Formato: Juguete electrónico**



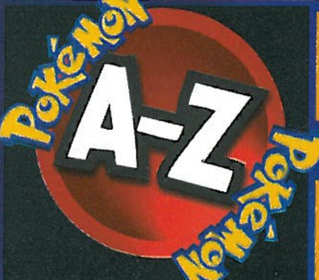
Una especie de Tamagotchi, pero con el favorito de todos, Pikachu. Por suerte, no es tan pelma como el Tama. Además, ¡hasta te dice qué hora es!

> "EL MUNDO ENTERO SE ESTÁ VOLVIENDO LOCO ¡SOMOS LOS PRÓXIMOS!"

Piggy
F
Fairyboy
Peepoo
Rocky
DUX
hoose a POKéMON.

versión del juego que tú no tienes e intercambiarlos. Pero ten en cuenta que Pokémon que cedes, Pokémon que pierdes...






EMPÓLLATE BIEN NUESTRO POKÉABECEDARIO. AQUÍ ESTÁ LO QUE UN FAN DEBERÍA SABER.

## A ¡Ash!

Es el protagonista, un entrenador de Pokémon que aspira a convertirse en el mejor. Será el personaje en el que te convertirás cuando tengas tu juego Pokémon de Game Boy.



## B ¡Bolas!

o PokéBolas. Es la herramienta necesaria para capturar Pokémon salvajes. Simplemente tendrás que lanzarla sobre uno de ellos cuando esté bajo de energía y ya será tuyo.



## C ¡Creatures!

Es, junto con Game Freak y en colaboración con Nintendo, la compañía japonesa madre de este mundo de fantasía.




## D ¡DEX!

PokéDex. Enciclopedia en la que almacenar datos sobre el mundo Pokémon. Al principio estará vacía, pero conforme vayas capturando y entrenando diferentes Pokémon, ésta aumentará en información.




## E ¡Entrenar!

Esto es todo lo que tienes que hacer. Captura un Pokémon, instrúyelo y hazlo fuerte para que puedas vencer todas las batallas contra tus contrincantes. El secreto es conocer qué tipo de Pokémon es más adecuado en cada situación.

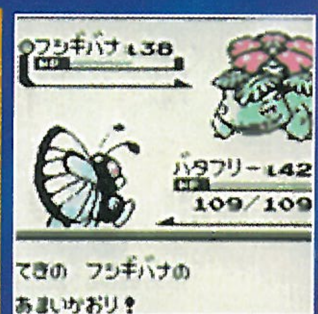
## F ¡Físico!

Cada Pokémon tiene un físico y unas características. Deberás conocer las fuerzas y debilidades de los Pokémon de tus contrincantes para poder vencerlos.




## G ¡Gary!

Uno de los mejores entrenadores Pokémon. Es el mayor rival de Ash; es decir, tu mayor rival. Deberás luchar duro contra él.




## H ¡Hazte con todos!

Hay 150 especies diferentes de Pokémon y tú puedes capturar y coleccionarlos a todos. Anímate.




## I ¡Items!

Recoger ítems a lo largo de tu camino puede serte de gran ayuda. Algunos aparecerán en tu paso, pero para conseguir otros deberás superar previamente unas misiones concretas.




## J ¡Japón!

Quizá el único país que podía proponer una idea tan extravagante como Pokémon. Pero esta gran combinación de diferentes estilos ha triunfado allá por donde ha pasado. ¡Nosotros somos los siguientes!

## K ¡Kaput!

No te asustes. Ningún Pokémon muere. Si alguna vez pierdes una batalla, tu Pokémon quedará inconsciente. Para recuperarlo deberás ir a un Centro de




Pokémon en el que gentilmente pondrán a punto para la lucha a tu guerrero.

## L ¡Líderes!

Son los dueños de los gimnasios Pokémon. Si quieres empezar a competir en serio deberás ganar antes a uno de estos líderes y demostrar que estás capacitado para subir un nivel.
















## M ¡Mote!

¿Cómo te gustaría que se llamasen tus Pokémon? Sí, como oyes. Tu mismo podrás ponerles los apodos que más gracia te hagan.



## N ¡Noviembre!

Es el mes en el que Pokémon hará su entrada en nuestro país y cautivará a todos los aficionados a Game Boy.

Welcome to the world of POKéMON!

## O ¡Oak!

El Profesor Oak. Es tu mentor y toda una autoridad en cuestiones Pokémon. Escucha sus consejos y enseñanzas, pues te serán de gran ayuda cuando estés en apuros.

## P ¡Pikachu!

La más conocida y querida de las 150 especies de Pokémon que hay. Es el protagonista de la serie de TV y el abanderado de los Pokémon. Un personaje

## Q ¡Qué porrazo!

Los Pokémon cuentan con 165 habilidades diferentes. La lástima es que cada uno sólo puede disponer de cuatro a la vez. Una de ellas es el ataque rápido, un golpe que permite atacar el primero sin que tu contrincante tenga tiempo a reaccionar.

## R ¡Rocket!

Equipo Rocket. Es una banda de malvados traficantes de Pokémon sin muy buenas intenciones. Ten cuidado, ya que vuestro camino coincidirá en más de una ocasión.



## S ¡Serie de TV!

Pokémon ya cuenta en Japón y EEUU con una serie infantil muy famosa. Esta llegará también a las pantallas españolas en escasas semanas.

## T ¡Trucos!

En el juego no hay trucos que valgan. La victoria dependerá de tu destreza a la hora de entrenar tus Pokémon.

F L33 ABLE
Fairyboy L13 ABLE
Peepoo L15 NOT ABLE
Rocky L20 NOT ABLE
DUX L17 NOT ABLE
Use TM on which POKéMON?

## U ¡Único!

Aunque tu Pokémon pertenezca a la misma especie que otro, tu entrenamiento y las habilidades que le hayas enseñado harán de él un personaje único.




## V ¡Versiones!

El juego de Game Boy Pokémon saldrá en dos versiones, una roja y otra azul, con diferentes Pokémon que podrás intercambiar con tus amigos.

## W ¡Wolframio!

Uno de los pocos elementos en los que no se puede convertir un Pokémon. Sí puede ser, en cambio, agua, fuego, eléctrico, hielo y psíquico.




## X ¡Ataque X!

Permite aumentar la fuerza de ataque en combate. De la misma manera, la Defensa X, Velocidad X, X Especial y Puntería X te permitirán dejar a un lado tus debilidades. Pero no son los únicos que te harán mejorar. Si buscas, encontrarás otros.

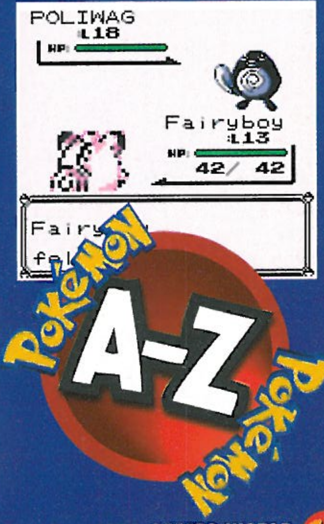
## Y Yellow

Es la edición especial de Pokémon. En ésta, los niveles de evolución de tu Pokémon son diferentes y aparecen Jesse y James del Equipo Rocket (personajes que no aparecían en las otras versiones). Además, puedes crear tus propias imágenes Pokémon gracias a la Game Boy Printer.



## Z ¡Zzzz!

Algunos Pokémon cuentan con la capacidad de hacer que otros Pokémon duerman. Esto te será de gran utilidad a la hora de capturar Pokémon salvajes sin mucho esfuerzo.

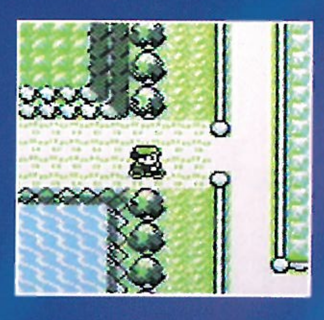


# ¡QUÉ EMPIECE LA CACERÍA!

Si estás harto de tanta parrafada y quieres saber de una vez cómo se juega a Pokémon, lee atentamente estas dos páginas.

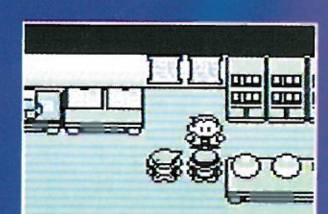
**1** El juego comienza en un pequeño pueblo. Eres un chico ansioso por aprender a capturar los famosos pokémon, pero no tienes ni idea de lo que hay que hacer.





**2** Así que te decides a dejar tu pueblo, después de despedirte de tu madre, y te internas en la pradera de las afueras, donde se esconden los pokémon. En ella conoces a Gary, el sobrino del profesor Oak.

**3** Gary te llevará a casa de su tío. Es un viejete simpático que se dedica al estudio de los pokémon después de toda una vida de éxitos como entrenador. Él te iniciará en esta aventura.



UH-UUUUUUH-UHHHH... PIK-ACHÚÚÚÚÚÚ GOR-SNIF-MENUDO CATAGO...

**4** El profesor, como muestra de su bondad, te dará tu primer pokémon; escoge uno de los tres que le quedan. Si aceptas un consejo, te recomendamos a Charmander.




**5** Ahora estás listo para iniciar tu carrera en el duro mundo de entrenadores de pokémon. Muy pronto tendrás tu primer combate; apenas hayas salido del pueblo, los pokémon salvajes aparecerán por todas partes.

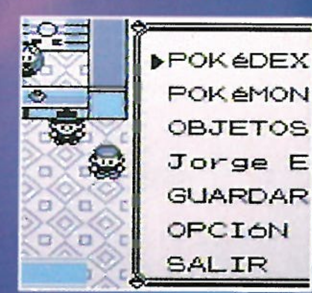
**6** Al iniciar el combate podrás elegir entre los distintos modos de ataque de tu criatura; por supuesto, al principio ésta sólo tiene uno o dos ataques, pero a medida que luche irá evolucionando y adquiriendo más habilidades.




**7** Cuando alguno de tus pokémon haya ganado suficientes combates, aumentará su nivel; eso significa que cada ataque suyo será mucho más dañino, al tiempo que se hará más resistente a los golpes que reciba.




**8** En el mundo Pokémon visitarás muy a menudo el Mercado. Pero, a diferencia de la realidad, en este mercado no comprarás patatas o leche, sino antídotos, salud, poderes, Poké balls, etc.



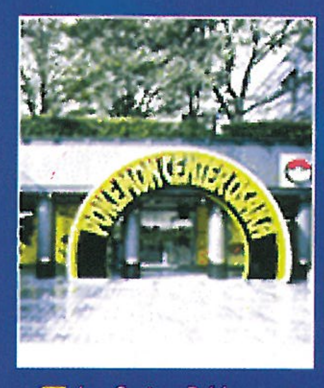




**9** Durante los combates la salud de tus discípulos se va agotando con tanto golpe. Para remediarlo, tendrás que ir al Poké-Center; allí, recuperarás gratuitamente la salud de todos tus pokémon.

# ¡QUÉ LOCURA!

El mundo entero se está volviendo completamente Pokémaníaco, y he aquí diez pruebas incontestables de este fenómen




**1** Los Centros Pokémon en Tokio y Osaka venden exclusivamente productos sobre el universo Pokémon.

**2** La compañía aérea Nippon Air ha pintado monstruos Pokémon en todos sus jumbos, y la tripulación lleva uniformes Pokémon en los vuelos

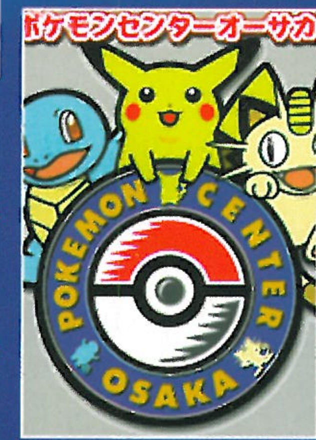



San Francisco-Tokio. Al menos no han perdido la dignidad.

**3** ¡Los productos Pokémon se venden cinco veces más que los juguetes de Star Wars en Estados Unidos!

**4** Se estima que el 50% de todos los niños de siete a doce años en Japón son adictos a Pokémon. ¡Tienen Pokéfiebre!

**5** Un juego de intercambio de Pokémon ha sido prohibido en los recreos de los coles americanos, debido a los alborotos que se montaban por su culpa.







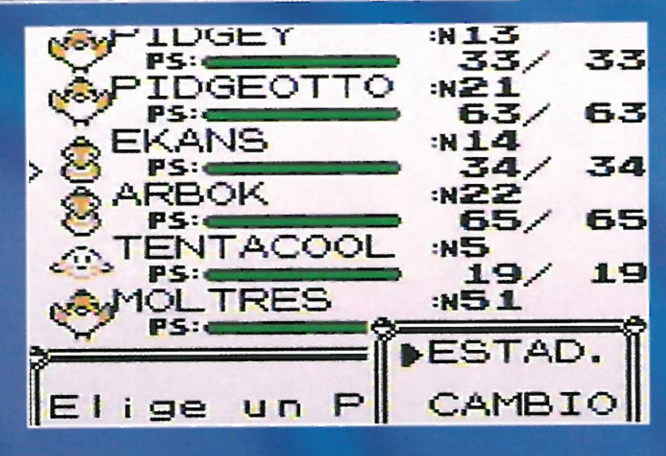


**10** El profesor Oak no sólo te dará tu primer pokémon sino también un Poke-desk. Se trata de un ordenador con el que podrás consultar el número de pokémon que tienes, el nivel y la salud de cada uno, y donde podrás escoger los que deseas para el siguiente combate.

**11** Cuando tengas algún pokémon suficientemente desarrollado, es el momento de comenzar a capturar más. Tendrás que ir al mercado y comprar algunas Poké balls, que quedarán almacenadas en tu listado de equipamiento.



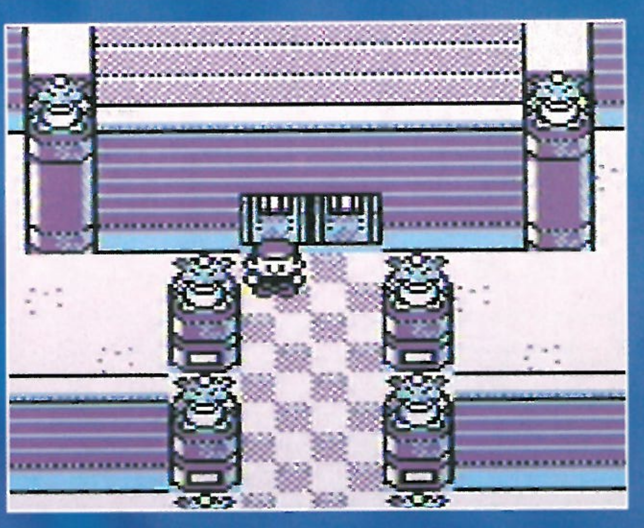

**12** Para capturar pokémon necesitas hacer lo siguiente: debilítalos en el combate y luego busca una de tus Poké balls. Lánzala a tu oponente, y éste quedará atrapado. El famoso Pikachu será uno de los primeros en caer.




**13** A partir de aquí, los combates serán lo más habitual; encontrarás pokémon salvajes y entrenadores que te retan en todas partes. Con cada combate que ganas, tu pokémon suma puntos para ir subiendo progresivamente de nivel.

**14** Si ves que a medio combate tu pokémon está muy débil, cámbialo por otro. Es muy importante que los utilices a todos, ya que si no evolucionan no los podrás usar contra pokémon más fuertes.



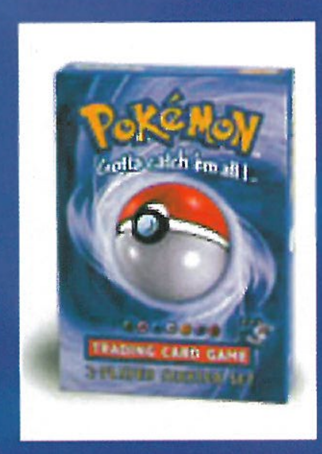
**15** El mundo Pokémon está lleno de gente con información importante para ti. Habla con todas las personas que encuentres y escucha atentamente lo que dicen; esto es como la vida diaria, chaval.




**16** Cuando hayas alcanzado cierta experiencia, busca por la calle a un chico que te lleve al Gimnasio. En el primer Gimnasio encontrarás a Brock; éste es el momento de ver si has aprendido algo de tus criaturas, y si las has entrenado lo suficiente.

¡HASTA TU MADRE QUEDARÁ PRENDADA DE MIS ENCANTOS!

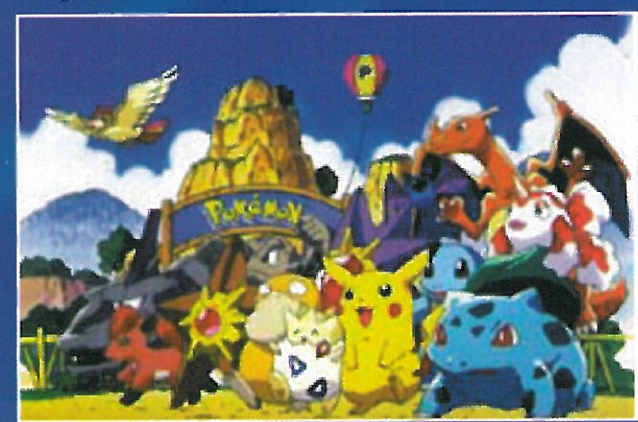
**6** Pikachu se inspira en un roedor llamado Pika, que vive en Asia y el Ártico y se alimenta de ¡cerebros de pájaros! ¡Puaj! Por suerte, nuestro amigo eléctrico no tiene unos hábitos dietéticos tan repulsivos.



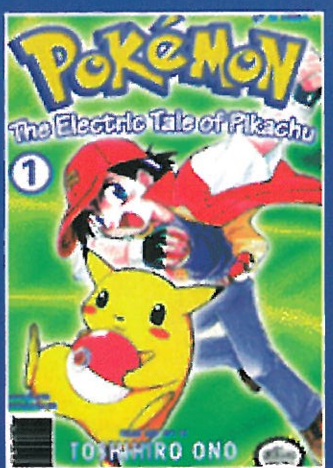

**7** Un largometraje sobre los Pokémon está en camino, por cortesía de Warner Bros.

**8** ¡Alza pilili! 685 jóvenes japoneses fans de Pokémon tuvieron que ser ingresados en el hospital tras ver un capítulo de los dibujos animados de Pokémon donde aparecían unos fondos relampagueantes que les indujeron cuadros de epilepsia.

**9** En los últimos 18 meses se han vendido productos Pokémon en Japón por valor de 600.000 mil millones de pesetas, batiendo todos los récords. Eso demuestra el poder de los Pokémon.




**10** Y para terminar, he aquí el comic más vendido en EE.UU. ¡Exacto, se trata del cuento eléctrico de Pikachu! ¡Uf!i







¡No te pierdas las reviews de *Pokémon Rojo* y *Azul*!

¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXP[...]S! ESTO ES...

# IMPACTO INMINENTE


RAYMAN 2 (GBC) ¡en la 18!
READY 2 RUMBLE ¡en la 21!


EARTHWORM JIM ¡en la 26!
ARMORINES ¡en la 29!

¿QUAKE 2? ¿PERFECT DARK? OS VOY A MACHACAR, PARDILLOS.







¡¡LO HEMOS JUGADO!!

# TUROK RAGE W

**PREPARA EL DEDO GATILLERO, YA QUE *TUROK* VUELVE A LA CARGA, Y ESTA VEZ CON UNA FANTASÍA DEATHMATCH REPLETA DE ACCIÓN.**

| DE: ACCLAIM | PRECIO: NO DISPONIBLE | NO. DE JUGADORES: 1-4 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE ▶ NOVIEMBRE | | |

Días atrás, un equipo de *Games World* hizo las maletas y voló a Austin, Texas, para echarle el guante a una copia de *Turok Rage Wars*. ¿Que si mereció la pena? Tú dirás. Acclaim ha tomado como base el modo deathmatch de *Turok 2*, ha añadido un montón de novedades alucinantes, lo ha mezclado todo en su coctelera especial, y el resultado es *Turok Rage Wars*. Seguro que se convertirá en uno de los mejores *shoot 'em up* para N64.

## ¡MEGA ARMAS!

No hay que ser un genio para suponer que un modo *deathmatch* sin un surtido decente de armas es tan atractivo como Tarzán vestido de lagarterana. Como era de esperar, *Rage Wars* cuenta con las armas más auténticas y devastadoras que se han visto jamás en un juego para Nintendo. Puedes elegir entre un total de cinco armas de fuego, divididas en tres grupos según su munición: balas, explosivos o energía.

## ¡PICADILLO!

Cuentas con las típicas pistolas y rifles, pero las armas que de verdad inyectarán tus ojos en sangre son las que tienen los nombres más llamativos. El Inflator hincha a tu pobre víctima hasta que explota, mientras que el Chest Burster (Revientapechos) introduce a un parásito dentro del enemigo y, al cabo de un rato, explota haciéndolo pedacitos. De lujo. Por otro lado, el Emaciator reseca a los rivales dentro de unas conchas secadoras muy extrañas.

## ¡FRENAZO!

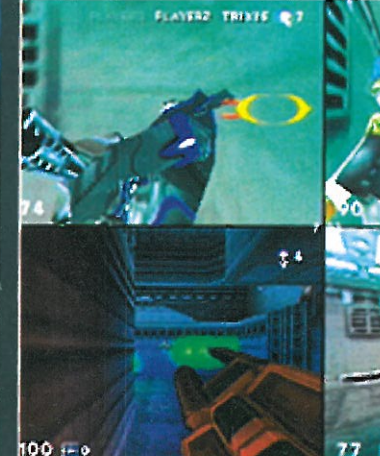
De momento, el mayor problema estriba en la velocidad que pierde el juego en el modo para cuatro jugadores. Esperemos que Acclaim lo solucione antes de que *Rage Wars* llegue a las tiendas.



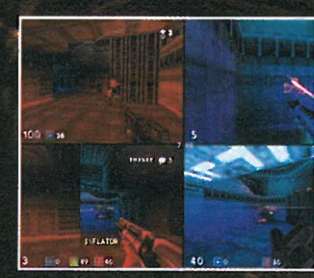
▲ Añade un par de explosiones vistosas y podrás hacerte una idea.

## ¿TANTOS NIVELES?

Hay unos 30 mapas para multijugador. Creemos que hasta el más ávido de los jugadores puede darse por satisfecho.

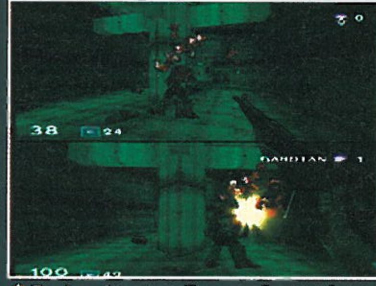


▲ Con tanto pasillo, uno nunca sabe cuándo va a encontrarse cara a cara con otro jugador.





▲ Hemos notado que, de cerca, una ráfaga rápida es más efectiva que mucha potencia.



▲ En el modo cooperativo para dos jugadores, lo mejor es que no os separéis.



▲ Si no estás muy seguro de lo que te espera delante, lo mejor es que lances una granada.




## ¡RÁPIDO Y FRENÉTICO!

Si estás acostumbrado a los vastos escenarios de *Quake 2*, los mapas de *Rage Wars* te parecerán pequeños. Pero de este modo tardarás menos en encontrar a otro jugador y la acción se sucederá con rapidez.

Olvídate de pasear en *Rage Wars*. Cada pocos segundos te darás de morros con algún jugador. No falla.

Acaba con los contrincantes antes de que ellos acaben contigo. ¡Genial!

## ¡BOTÓN EXTRA!

Al pulsar el Botón B se activa la función de "disparo secundario" de cada arma. El Bumerán no puede igualar la potencia de fuego del resto de armas, pero puedes utilizarlo para birlarle la munición al rival. Si seleccionas la función secundaria del Lanzacohetes, gracias a un empuje gravitacional conseguirás que los cohetes doblen la esquina.

Si vas corto de munición, el bumerán es vital...

Pero cuidado, no te vayas a hacer daño usándolo.

## ¡TÚ ELIGES!

Hay cuatro modos de juego a varias bandas: Blood Lust (Sangría), Team Blood Lust (Sangría en equipo), Capture The Flag (Atrapa la Bandera) y Frag Tag, por lo que a partir del juego básico surgen diversas posibilidades. También tienes un montón de opciones a tu disposición, tales como el número de *bots* (rivales controlados por el ordenador) por nivel, tiempo límite o el número de muertos necesario para ganar una partida. El modo para un jugador funciona más o menos igual, aunque empiezas tan sólo con un arma. A medida que completas cada nivel recibes un artilugio extra como recompensa. En resumidas cuentas, para flipar. ¿Qué otra excusa necesitas para reunir a tus colegas y pegar unos tiritos?

En las partidas *deathmatch*, las luchas cara a cara son continuas.

## Y SI TE QUEDAS SIN ARMAS

Cuando te quedes sin munición, no hay más tutía que utilizar el Warhammer. Sólo resulta efectivo en combates cuerpo a cuerpo, y se ve fácilmente superado por el resto de armas.

Procura no reírte si se te acerca alguien blandiendo el Warhammer.

Al menos te servirá de cascanueces.

### TENSA ESPERA

**"De momento, *Turok Rage War* parece muy convincente. Los ingredientes básicos (armas imaginativas, niveles a mogollón y gráficos espeluznantes) están en su sitio."**




Exquisitas escenas animadas abren la aventura de Rayman... Buen comienzo.

Para superar el tramo con agua, deberás balancearte colgado de un aro. ¡Cómo no!

# RAYMAN 2

**EL COLEGA RAYMAN ES TAN CONOCIDO EN FRANCIA COMO LA TORRE EIFFEL; Y AHORA PRETENDE HACERSE AÚN MÁS CONOCIDO AL OTRO LADO DE LOS PIRINEOS.**

| DE: UBI SOFT | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE ▶ OCTUBRE | | |

**Aunque éste es el estreno del orejotas en la N64, Rayman es ya tan famoso en Francia, su país de origen, como Mario en España. Y mientras los Playstationeros tendrán que conformarse con un juego 2D, los forofos de Nintendo van a disfrutar de un 3D a la altura de *Banjo-Kazooie*.** Raymondo debe salvar su planeta de un terrible grupo de robots piratas. Tendrás que guiarle a través de 30 niveles, lanzando esferas de luz a tus enemigos, accionando interruptores y trepando por las paredes.

## ACCIÓN POR UN TUBO

A juzgar por la versión a la que hemos jugado, *Rayman 2* condensa más acción que *Banjo*, por decir un ejemplo. De manera que no hay tanto que explorar y recoger. El juego avanza a buen ritmo.

## SUBJUEGOS DE PRMERA

Apenas podrás pararte a contemplar los fantásticos niveles 3D con subjuegos que incluyen carreras contrarreloj, montar en un rodeo y hacer volar un avión por las entrañas del barco pirata.

## ¡BONUS A PORRILLO!

¿Qué sería un juego de plataforma sin subjuegos? Nada de nada. *Rayman 2* contiene algunos juegos bonus que son geniales, escondidos por ahí. Te encontrarás de todo: carreras, retos y hasta un paseo en la montaña rusa.

▲ Hay un montón de carreras en circuitos peligrosos. Ya sabes, como la del pingüino en *Mario Kart 64*.

▲ Uno de los subjuegos te hará volar por dentro de un barco pirata. ¡Buenísimo!




## ¡VAYA FAUNA!

Manténte lejos de ese láser rojo o dile adiós a tus piececitos, Rayman.

...de vez en cuando para ... mano. Gracias,

La enorme rana ... para que las flores...

Salta por encima de este rayo láser azulado... o lo lamentarás.

Hay muchos sitios por los que perderse un rato.

Estos anillos luminosos te ...itirán balancearte cual simio en una liana.

### DE BUEN VER

Tus ojos te lo agradecerán. Los escenarios son de lujo y la animación fluida y suave. Ha tardado lo suyo en llegar (unos dos años), pero por lo que hemos visto, la demora ha merecido la pena. Los plataformas que vengan después de éste ya van a tenerlo crudo para superar a *Mario* y a *Banjo-Kazooie*, y *Rayman 2* va a ponerles las cosas todavía más difíciles. Espera y verás.

Rayman lanza esferas de luz por todas partes. ¡Por encima de los malos no se puede saltar!

## ¡MUÉVELO!

Podrá carecer de extremidades, pero espérate a probar todos sus movimientos y ataques.

### ESFERAS

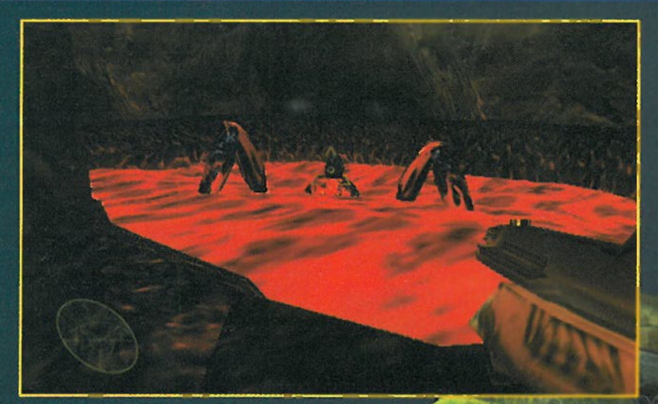
Lánzalas para acabar con tus enemigos y para accionar interruptores.

### COLUMPIOS

Tendrás que espe... oportuno para columpi... gancho.

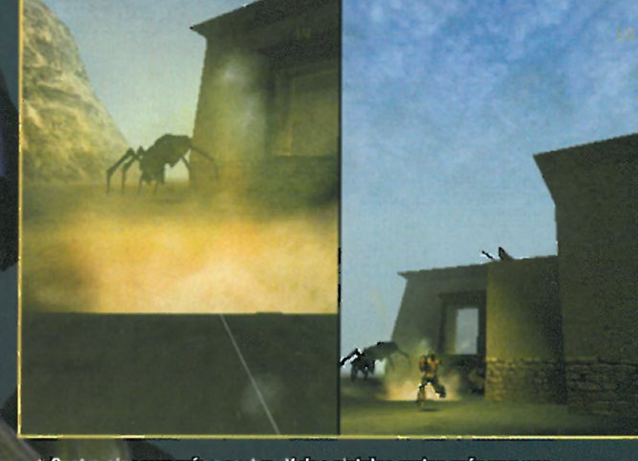
### TENSA ESPERA

“*Rayman 2* promete. Un festival gráfico, rebosante de acción y con un protagonista que cada día nos gusta más, aunque esto de que no tenga extremidades es un poco tétrico.”


¡Uahhhh! ¡El monstruo del "Lava Ness"!


"¿Ves, mamá? Si no me hubieras obligado a ordenar mi cuarto, no se habrían alborotados estos bichitos que se están comiendo a papá."


Como han cambiado las cosas desde los tiempos de la abeja Maya...


Cuatro ojos ven más que dos. Y dos pistolas matan más que una.

# ARMORINES

## NACEN, CRECEN, SE REPRODUCEN Y...¡QUIEREN MATARTE!



| DE: ACCLAIM | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE: DICIEMBRE | | |

**Mientras Nintendo encaja las protestas por el retraso del lanzamiento de *Perfect Dark* al mes de abril del 2000, Acclaim nos presenta un *shoot 'em up* cargado de insectos alienígenas con intención de conquistar la tierra. Tu misión como Marine será, como habrás acertado, evitar que eso suceda.**

Inspirado en un cómic del mismo nombre, *Armorines* incluye veinte misiones muy variadas (y muy complejas) que te pasearán por todo tipo de escenarios: tormentas de arena, cloacas, erupciones volcánicas e incluso el espacio exterior. ¡Menudo viaje más movidito!

### LOS BUENOS

El protagonista del juego contará con la opción de escoger entre dos Marines con diferentes perfiles: el soldado Lewis o la soldado Lane. Tu Armorine cuenta, nada más nacer, con tres armas diferentes, entre los que destaca la pistola láser. A medida que avances, no obstante, podrás recoger nuevas y potentes armas como el lanzagranadas. Incluso podrás robarle las suyas a los insectos, una vez hayas acabado con ellos. Pero para eso tendrás que adentrarte en los lugares más peligrosos: la Base Militar de Siberia, la Jungla Sudamericana, una Isla Volcánica, el Desierto Egipcio y la Colmena Alienígena.

### BICHEJOS

El enemigo a batir es un vasto ejército de insectos de todos los colores, formas y tamaños que no dudarán en pegarte un picotazo en cuanto te despistes. *Armorines* estará plagado de enemigos inteligentes que aparecerán cuando y donde menos te lo esperes. Así que prepárate a gastar munición. Además, una vez alcances el final de cada nivel te estará esperando un súper bicho, como ocurre en los juegos de plataforma. Si quieres pasar de misión necesitarás un buen cargamento de insecticida, pues estos jefes no se caracterizan precisamente por su bondad y respeto hacia los marines.

### LLEGAN LOS REFUERZOS

*Armorines* te permitirá una gran variedad de posibilidades a la hora de jugar con un amigo. Contarás con las opciones multijugador que incluía *GoldenEye*, en las que podrás enfrentarte a tus amigos en los paisajes más variados. Pero, además, tendrás la posibilidad de jugar en modo cooperativo, de forma que tu compañero pasará de ser tu enemigo a ser tu auténtico aliado contra la invasión. En este modo, la pantalla se dividirá en dos y podréis acabar con los insectos a dos bandos. Una fantástica forma de estrechar lazos.

**TENSA ESPERA**

**"Un interesante juego que nos mantendrá bien entretenidos hasta la llegada de *Perfect Dark*."**




Hay que ver cómo salpican estos insectos cuando les disparas más de la cuenta.




# Psico Concurso

**¿Te gustaría comprobar científicamente con qué tipo de juegos te identificas más? ¿Cuáles son los más apropiados para tu forma de ser? ¿Cómo te comportas cuando estás jugando?**

**Contesta este riguroso test (elaborado por un psicólogo que consiguió el título en un Kinder Sorpresa) y podrás conocerte un poco mejor y, además, ganar emocionantes premios. Envíanos el cupón y tal vez consigas uno de los 20 cartuchos que sorteamos.**

**1. Vas a partir de viaje, rumbo a una gran aventura y estás preparando tu mochila. Ya has metido toda la ropa y la comida que te ha preparado tu mamá. Sólo te queda espacio para una cosa más que sabes que podrá salvarte en tu aventura. ¿Qué incluirías?**

a) Tu Magnum 44. Nunca salgo de casa sin ella.
b) Vitaminas para poder recuperarte cuando estés cansado.
c) Un libro de hechizos para ocasiones perdidas.
d) Un puño americano de puro acero.
e) Pastillas para el mareo.

**2. Vas caminando por la calle y, de repente, ves que se acerca corriendo hacia ti una viejecita con su bolso en alto. En ese momento tú…**

a) …sacas tu arma y la tienes a punto. Nunca se sabe qué se puede esconder bajo un disfraz de ancianita.
b) …saltas a la farola más cercana para poder pasar por encima de ella y seguir tu camino.
c)…esperas a que llegue para poder preguntarle por qué corre y, si puedes, ayudarle.
d) Saltas en el aire al tiempo que preparas el ataque del puño del trueno.
e)…reconoces a tu abuela y sales corriendo porque se te ha olvidado comprar los tomates que te pidió.

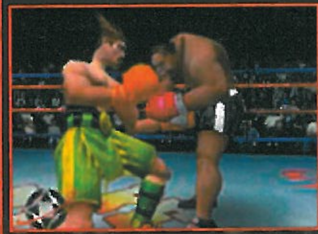
**3. Tu aventura hace que caigas en una isla desierta en la que habita una tribu de cocineros salvajes. Tu castigo por pisar sus tierras es comerte siete platos de comida de uno de los siguientes. ¿Cuál elegirías?**

a) Hormigas fritas con mucho tomate.
b) Una especie de albóndigas llamadas bolitas de fuego.
c) Flores y plantas del monte Perlunchino.



No me gustaría nada estar en el pellejo de ese tal Brown.


No importa lo grande que seas, sino lo fuerte que pegas.


Lo malo de pelear contra gente tan bajita es lo mucho que te tienes que agachar.





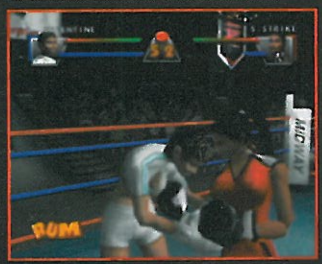

# READY 2 RUMBLE BOXING

## SI LA VIRGEN DEL PUÑO LEVANTARA LA CABEZA...



| DE: INFOGRAMES | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE:  NOVIEMBRE | | |


Parece que el viejo estilo de pelea no le sirve de mucho a Willie Jonhson.



¡Ugh! Eso me ha dolido hasta a mí.

**Tras mucho tiempo de espera, parece que por fin vamos a poder disfrutar de un buen juego de lucha para N64. El escenario escogido ha sido un ring de boxeo, y los protagonistas, una pandilla de auténticas bestias. La campana ha sonado, así que no bajes la guardia...**Directamente desde la Dreamcast, llega una impactante versión para Nintendo 64. La apuesta era difícil pero es resultado es plenamente satisfactorio. ¿Te lo vas a perder?

### LOS REYES DEL JUEGO

Los auténticos protagonistas de *Ready 2 Rumble Boxing* son los divertidos y carismáticos personajes que se han creado para tal ocasión. Cada uno cuenta con su estilo de lucha, sus animaciones y sus gritos de guerra, siempre acordes con la personalidad y las pintas de cada uno. En el ring de *R2R* encontrarás de todo: afroamericanos, luchadores de sumo, boxeadores de principios de siglo... y hasta un par de chicas con muy malas pulgas.

### ¿ESTÁS PREPARADO?

A la hora de luchar tienes dos opciones: un modo arcade en el cual poder practicar todas tus habilidades, o bien probar suerte en el modo de campeonato, la elección de los boxeadores de verdad. En este modo harás las veces de mánager y boxeador, de forma que no sólo ganarás combates, sino que también administrarás tu dinero, te preocuparás de los entrenamientos, renovarás el equipo, etc. ¡Sólo te falta hacer de contrincante!

### PUÑETAZOS MUY REALES

Los gráficos de *Ready 2 Rumble Boxing* son, evidentemente, en 3D y están dotados de un realismo que tira de espaldas. Verás a los boxeadores con todo lujo de detalles, tendrás golpes que te dolerán de sólo verlos y un público que no dejará de animarte.

**TENSA ESPERA**

**"Los chicos de Infogrames están haciendo un trabajo excelente en la conversión del juego de Dreamcast. Este juego pegará fuerte."**


¡Contesta de una vez! ¿Dónde has puesto mis calzoncillos favoritos?

## ¡A PUNTO PARA EL COMBATE!

**A continuación te presentamos algunos de los boxeadores que, dentro de poco, pasearán sus puños por tu consola:**

**Selene Strike**
Recién llegada de Brasil, es, sin duda, una de las mejores boxeadoras del mundo. Destaca por su potente gancho de derechas.

**Salua**
Cansado del sumo, este personaje decide probar suerte en el boxeo. Y parece que no lo hace nada mal.

**"Big" Willie Johnson**
Sin saber cómo, Willie ha viajado en el tiempo desde 1800 y ha aparecido en un ring de boxeo de los 90. Viene dispuesto a darnos una lección de verdadero boxeo.

**Ángel "Raging" Rivera**
Siempre había sido un defensor del juego limpio y el boxeo puro, pero tras perder ilegalmente su título de campeón, ha decidido que no le vendría nada mal endurecer su forma de pelear.



**J.R. Flurry**
La nueva revelación. Tras ganar el campeonato de su universidad, ha sido entrenado por Gino Stiletto y se ha convertido en un serio aspirante al título.

**"Furious" Faz Motar**
Un personaje curioso. Trabajó como guardaespaldas y después decidió pasarse al boxeo. Tiene un estilo nada depurado y muy mala baba.

**Lulu Valentine**
Una chica con doble vida: de día, diseña vestidos; de noche, cambia el dedal por los guantes. Una mezcla explosiva de fuerza e inteligencia.

**Afro Thunder**
Su peinado le hace crecer unos 10 centímetros. Es un buen chico, pero no te acerques a él cuando se enfada.



¡Sí señor, ese soy yo!

**Jet "Iron" Chin**
Un experto en artes marciales que ha llegado al boxeo tras hacer de doble de la estrella de la televisión japonesa. Cansado de ser un segundón, quiere hacerse con un nombre en el mundo de la fama.

d) Cuernos de alce imperial troceados.
e) Coliflor hervida con alcachofas.

**3. El atracón que te has pegado hace que te vayas a la cama con todos los músculos de tu barriga bailando bacalao. Te acuestas y no consigues conciliar el sueño, así que empiezas a contar cosas para ver si poco a poco consigues dormir. Por tu cabeza pasan...**
a) Una pistola, dos pistolas, tres pistolas...
b) Una seta, dos setas, tres setas...
c) Un duende, dos duendes, tres duendes...
d) Un asalto, dos asaltos, tres asaltos...
e) Un libro de matemáticas, dos libros de matemáticas, tres libros de matemáticas...

**4. Tras sobrevivir al tremendo atracón de la isla de los cocineros, encuentras un pequeño animalito peludo y cariñoso. Decides quedártelo y le das un nombre. ¿Cuál de estos nombres se parece más al que tú usarías?**
a) Metralla
b) Saltarín
c) Hyrule
d) Karne
e) Mascota peluda y cariñosa

**5. Tu pequeña mascota ha resultado ser de gran ayuda. Descubres que es capaz de olfatear a tus enemigos y descubrirlos antes de que ellos te descubran a ti. Ahora, la señal de tu mascota te indica que tras la puerta se esconde uno. ¿Qué tipo de enemigo esperas?**
a) Una legión de zombis mutantes dispuestos a mandarte al otro barrio.
b) Un gran bicho que lanza mosquitos por la boca.
c) Un poderoso mago armado con una gran varita mágica.
d) Un maestro kung-fu conocedor de técnicas de alto poder.
e) Tu abuela, que sigue persiguiéndote por lo de los tomates.

**6. Por último, una pregunta bien sencillita. Sólo tienes que escoger cuál de estos personajes te gusta más.**
a) Turok
b) Yoshi
c) Zelda
d) Ryu
e) Julio Iglesias

## RESULTADOS:

• Si la mayoría de tus respuestas han sido **(a)** tu pasión por las armas hace de ti una pieza ideal para los juegos del tipo **shoot'em up**. Está comprobado que lo que te va es la sangre y acción a mogollón. Nada de saltos ni cabriolas, disparando se puede arreglar todo perfectamente.

• Si la mayoría de tus respuestas han sido **(b)** podríamos decir que nos encontramos ante un posible **sucesor de Mario**. No le tienes miedo a nada, pero tampoco eres de los que permanece mucho tiempo en los lugares peligrosos. Si la cosa se pone fea, te subes a la primera plataforma que encuentras y sales corriendo.

• Si la mayoría de tus respuestas han sido **(c)** estamos seguros de que las iniciales **RPG** significan mucho para ti. Las armas de fuego te parecen muy escandalosas y consideras la conversación un buen medio para conocer a tus enemigos. Aun así, siempre llevas una daga en el bolsillo del pantalón...por lo que pueda pasar.

• Si la mayoría de tus respuestas han sido **(d)** a estas alturas, debes tener el armario lleno de kimonos de todos los colores. Tu pasión por la **lucha** hace que te entrenes todo el día para mejorar y llegar a ser todo un campeón. Tu arma es tu cuerpo y tus balas, tus puños y pies. ¡En guardia!

• Si la mayoría de tus respuestas han sido **(e)**, parece que no eres muy aventurero y, por descontado, desconoces el mundo de las consolas. Pero no te preocupes, alguna vez tenía que ser la primera. Así que, si quieres saber qué es lo que más mola, lee esta revista de principio a fin. ¡No te arrepentirás!



# ¡LOS PREMIOS!

**20 serán los afortunados que conseguirán un juego de N64 de los que figuran en la lista adjunta. Envíanos el cupón con tus datos antes del 8 de diciembre a:**

**PSICO-CONCURSO**
**GAMES WORLD**
**MC Ediciones, S.A.**
**PASEO SAN GERVASIO, 16-20**
**08022 BARCELONA**

**Especifica en el cupón el juego de esta lista que te gustaría ganar:**

1080° Snowboarding
Baku Bomberman
Banjo-Kazooie
Blast Corps
Bomberman Hero
Command & Conquer
Diddy Kong Racing
Donkey Kong 64
F1 World Grand Prix
F-Zero X
Glover
GoldenEye 007
Hexen
Jet Force Gemini
Lylat Wars
Mario Golf
Mario Kart 64
Mario Party
Mischief Makers
NBA Courtside
Pilotwings 64
Ridge Racer: Revolver
Rogue Squadron
Snowboard Kids
Shadows of the Empire
Super Mario 64
Super Smash Bros.
Tetrisphere
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
The New Tetris
Star Wars Episode 1: Racer
Wave Race 64
Yoshi's Story

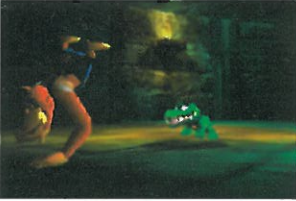
**BASES DEL CONCURSO**
• Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
• No existen premios en metálico alternativos.
• Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. antes del 8 de diciembre. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
• El sorteo se celebrará el día 15 de noviembre.
• El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
• La decisión de los jueces será inapelable.
• La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

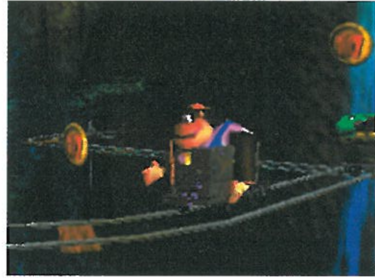
Tipo de jugador según el test: ..........
Juego de la lista que te gustaría ganar: ..........
Nombre y apellidos: ..........
Edad: ..........
Domicilio: ..........
Población: .......... C.P.: ..........
Teléfono: ..........




Ese castor se ha pensado que Lanky es de madera.

Las atmósferas creadas son tan reales que creerás que estás dentro.



# DONKEY KONG 64

## ¡LA MÁXIMA EVOLUCIÓN DE SU ESPECIE!

| | | |
|---|---|---|
| DE: NINTENDO | PRECIO: NO DSPONIBLE | JUGADORES: 1-4 |
| DISPONIBLE | NOVIEMBRE | |

**Los estudios realizados desde hace años por científicos han demostrado que la raza humana proviene del mono. ¿Sabes qué? Después de ver *Donkey Kong 64* estamos orgullosos de que así sea.**

¿Recuerdas los tiempos de Super Nes, cuando este famoso primate hacía de las suyas? Pues Donkey Kong tiene a punto su vuelta, esta vez para N64. Y el empeño que Nintendo está poniendo en él nos permite augurar que *Donkey Kong 64* será uno de los juegazos del año.

### QUÉ PODEMOS ESPERAR

Por lo que hemos podido ver hasta ahora, *Donkey Kong 64* será un juego que superará con creces a los continuos clones que le aparecen a Mario. En él se mezclarán de forma explosiva la diversión de los juegos de plataformas y la acción de los juegos tipo *shoot'em up*. ¿Te parece una locura? A nosotros nos parece genial.

Tendrás aventuras, monos, bananas y un montón de enemigos (ratas, topos, peces gigantes...) encargados de hacerte fracasar en tus misiones. Pero ahí no acaba la cosa: *Donkey Kong 64* está repleto de suculentos subjuegos que te harán disfrutar de lo lindo, incluido el de la vagoneta de la mina que tanto nos divirtió en el juego de SNES.

Y si a todo esto le añadimos el Expansion Pak, tendrás ante ti el juego con las imágenes de alta resolución más deslumbrantes. ¡Graughhhh!

### 5 MONOS MEJOR QUE UNO

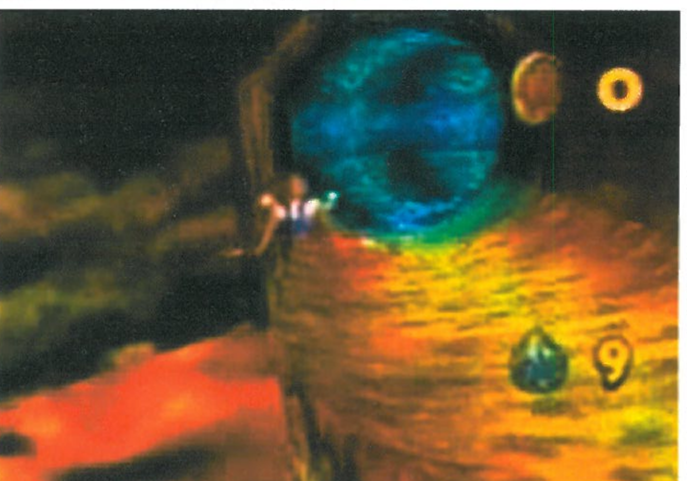
*Donkey Kong 64* va a tener más monos que nunca. Junto al protagonista, Donkey, tendrás a los ya conocidos Diddy, Tiny, Lanky y Chunky. Podrás escoger al que quieras pero habrás de tener en cuenta cuál es el más adecuado para cada misión, ya que tienen características diferentes. Cada uno, además, podrá acceder a lugares escondidos que ningún otro mono podrá visitar, por muy amigos que sean. De la misma manera, cada personaje tendrá su propio subjuego acorde con su personalidad. Te costará tanto decidirte que tendrás que hacerlo a suertes.

### EXCELENTES SUBJUEGOS

Cuatro de cada cinco personas que ha probado *Donkey Kong 64* ha quedado fascinada por sus subjuegos. La otra persona aún sigue enganchada a la consola. Así es: el juego de Nintendo contará con fabulosos subjuegos protagonizados por cada uno de los personajes. Viajarás en una vagoneta con Diddy, jugarás al Scalextric con Tiny y descubrirás a Donkey convertido en un auténtico héroe de acción. Ya te contaremos en nuestra *review* con cuál nos hemos divertido más.

### TENSA ESPERA

**"Desde luego, uno de los juegos más esperados por todos que está cumpliendo todas las expectativas depositadas en él."**



LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC 64 MAGAZINE

**Dinamita la rutina con la revista más cañera sobre el mundo de Nintendo 64. Actualidad, reportajes, análisis, trucos y guías de los juegos para la consola más poderosa del mercado.**



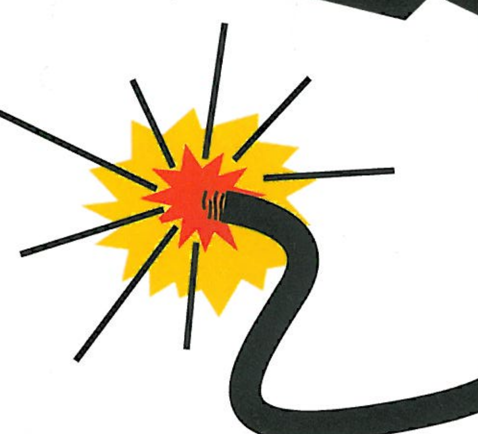

SIMPATICO LLAVERO ¡GRATIS!

RES EVIL 2
Gritas en vano. No pensamos rescatarte

PROYECTO ADVANCE
Todo sobre la Game Boy del 2000

ANALIZAMOS
The New Tetris
WWF Attitude
Re-volt
Mario Golf

SHADOWMAN
No hay esperanza de salvación







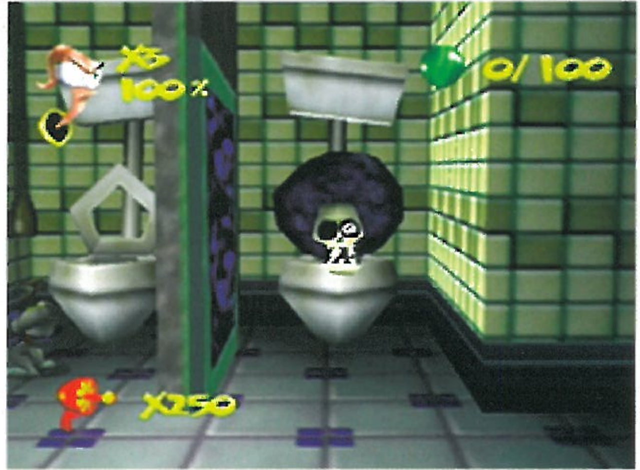





Nº22 YA A LA VENTA

375 Ptas
2,25 Euros

¡EN CAMINO! WINBACK! PARA N64


La energía de Jim está al 100%, así que aléjate de este lugar para manterla así.


Deja de correr y lucha de una vez.


Acción plataformera a saco.




## ¡A BAILAR!

Recórcholis... Jim tiene que bailar toda la noche con esta especie de chicos go-gó horteras de discoteca. ¡A mover el esqueleto!.



### ¡MÁS A FONDO!

Deberás bailar con este tipo para resolver un puzzle. ¿Ves esos cuadrados de colores? Es una pista...






# EARTHWORM JIM 3D

**CON LA PIEL ROSADA Y ARMADO HASTA LOS DIENTES, JIM LA LOMBRIZ VUELVE POR SUS FUEROS.**

DE: VIRGIN/INTERPLAY | PRECIO: NO DSPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE: DICIEMBRE

**Earthworm Jim lleva dando caña desde hace tiempo. Ha pasado por la Mega Drive, la SNES, la PlayStation e incluso la Game Boy. Pero ya iba siendo hora de poder disfrutar del gusano en 3D.**

## ¡ATOLONDRADO!

Pobre Jim. Una vaca caída del cielo le golpeó tan fuerte en la cabeza que su cerebro se ha vuelto un poco tarumba. Para recuperarse, debe introducirse en su propia mente con el fin de reparar los desperfectos. Tendrá que luchar contra algunos de sus enemigos de siempre, como Bob The Goldfish y el Professor Monkey-For-A-Head, además de contra una retahíla de "bellezas" recién salidas del museo de los horrores.

## ¡SUBJUEGOS!

Los niveles están divididos en zonas diferentes según la personalidad de Jim. Por ejemplo, cuando viajes por "felicidad", verás las cosas que más gustan a Jim, por lo que encontrarás snacks y chucherías por doquier.

Hay un montón de subjuegos, como el Tiro a la Abuelita, de modo que el juego va sobrado de acción y momentos extraños (no podía ser menos). *Earthworm Jim 3D* verá la luz a primeros de diciembre.

## ¡MUY PRONTO!

De momento, no te pierdas las divertidas capturas que te ofrecemos en este artículo.

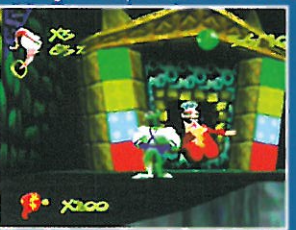


¡Huye de esa gallina! Ya sabes que comen gusanos.


Los gusanos no son muy bien recibidos por las vacas.

## ¡ABUELITAS GRUÑONAS!

No te pierdas esta locura de subjuego. Las venerables ancianas tienen que meterse en unos recintos especiales, como si se tratara de una piara de pestilentes gorrinos que debe volver a su barrizal.


Cuidado, que va a por todas. ¡Demuéstrale quién manda aquí, Jim!


Acaba con sus sermones continuos de una vez por todas.



ATENTO AL PRÓXIMO NÚMERO

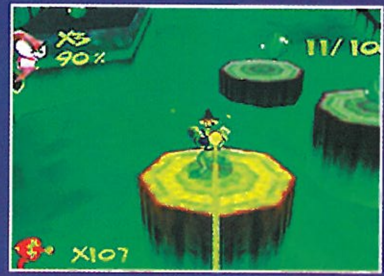


## ¡VIAJAR, CONOCER GENTE!

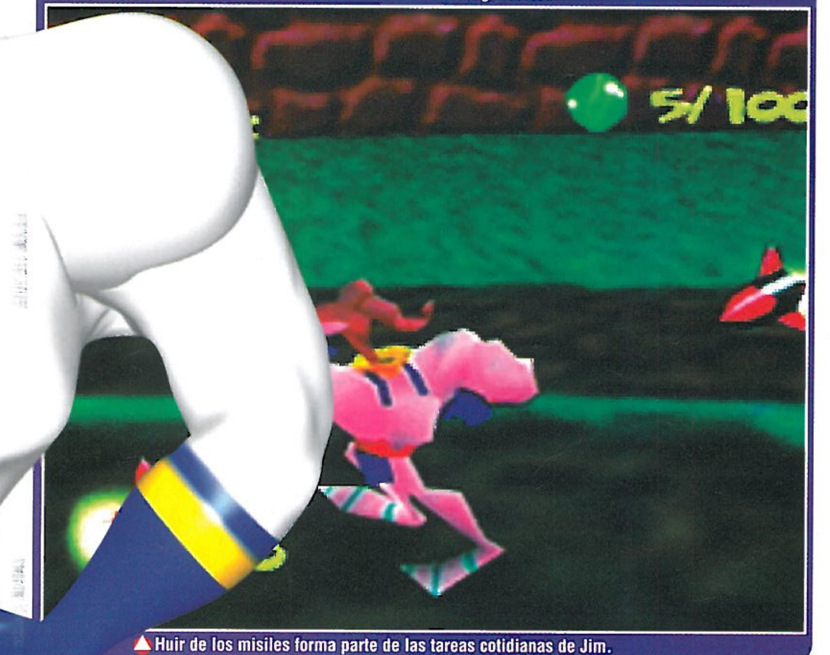
Los diversos entornos de *Earthworm Jim 3D* son más raros que un Panda Turbodiésel con aire acondicionado. Y lo mejor es que hay un montón. Veamos algunos.



¡Vaya, vaya! Con unos gráficos 3D de esta guisa, podría tratarse de la mejor entrega de Jim hasta la fecha.



Los tramos más típicamente plataformeros ofrecen una acción rabiosa. Cuidado con la ciénaga tóxica.



Huir de los misiles forma parte de las tareas cotidianas de Jim.





Puede que desnudo esté más flaco que la radiografía de una modelo de Calvin Klein, pero gracias a su traje especial, tiene la fuerza de mil lombrices blindadas.

Incluso en el desquiciado y atolondrado mundo de los dibujos animados, una lombriz necesita a un amigo.



### TENSA ESPERA

"Por ahora, el aspecto de *Earthworm Jim 3D* es todo un lujo para los ojos. Todavía está en fase de desarrollo, así que la cosa sólo puede mejorar y mejorar. Lo veremos en poco más de un mes."

# WORMS ARMAGEDDON

## HA LLEGADO TU HORA, GUSANO



| DE: INFOGRAMES | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE: NOVIEMBRE | | |





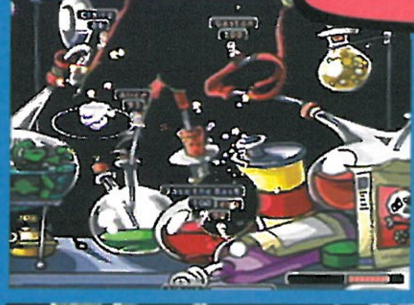
**Tras haber arrasado en todos los PC, Infogrames prepara una versión para N64 y Game Boy del aclamado *Worms Armageddon*.**

Si después de ver *Hormigaz* mirabas a los insectos de forma diferente, cuando juegues a *Worms*, descubrirás un nuevo significado para la palabra gusano. Prepárate para disfrutar de la más trepidante acción capitaneando todo un ejército de hasta ocho gusanos que lucharán en los escenarios más locos y divertidos.

Se trata, sin duda, de un original juego de estrategia por turnos que te llevará a situaciones límite. Tus secuaces, dispuestos aleatoriamente en la pantalla, deberán trepar, saltar, moverse y apuntar para encontrar la mejor colocación que les permita acabar con más enemigos de un solo disparo. Cada acción que lleves a cabo será fundamental, ya que perder un turno puede significar tu derrota. Tus "worms" contarán con armas clásicas como la pistola o la metralleta, que se combinarán con las mayores novedades en artillería: bazucas, bates de béisbol, morteros, bombas de lo más curiosas y un largo etcétera.

### ¿SOLO O ACOMPAÑADO?

*Worms Armageddon* será un juego ideal para jugar en grupo. Hacer que tu ejército de gusanos gane todas las batallas a los respectivos ejércitos de tus amigos te llenará de satisfacción y pondrá rojos de envidia a tus colegas. Pero si estás solo y quieres practicar, contarás con cerca de 30 niveles para demostrar tus habilidades contra la CPU.





Vaya, con lo que me había costado construir ese puente...

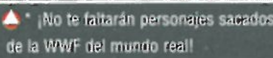
### TENSA ESPERA

"Si la versión para N64 es tan buena como la de PC, disfrutarás de uno de los juegos más divertidos para consola. ¡Adorarás a estos gusanos guerreros!"




## ¡SIMIOS HIPERTRÓFICOS!

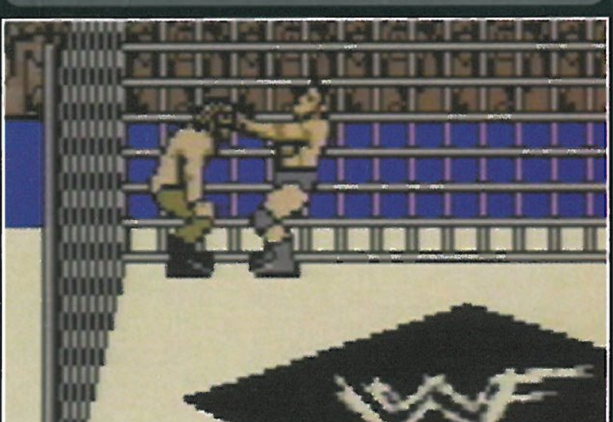
Estos gorditos tan agresivos no paran, ¿verdad? ¡Un día te los encuentras en la N64, y otro día en la Game Boy Color!

¡No te faltarán personajes sacados de la WWF del mundo real!



¡Arghhh! ¡Mira, son los pequeñuelos X-Pac y Billy Gun en pleno show!



# WWF WRESTLEMANIA 2000

¡GIGANTES GRASIENTOS EN UNA DIMINUTA CONSOLA! ¡QUÉ HERMOSA COMBINACIÓN!



| DE: PROEIN/THQ | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: SIN DETERMINAR |
|---|---|---|
| DISPONIBLE | DICIEMBRE | |

**La fiebre por el wrestling vuelve a cundir. Los mismos tíos sebosos de siempre vuelven a pegarse fuerte. Esta vez, también actuarán en tu cajita de colores. Personajes como The Undertaker, Sable y Mankind han empezado el precalentamiento.**

Hallarás movimientos propios para cada uno de los personajes, así como un montón de especiales de los que atraviesan la lona... ¿Y qué sería de un juego de lucha si no se pudiera elegir entre distintos torneos? Esperamos que este cartucho salga antes de Navidad. No os olvidéis de pedirles a los Reyes que os traigan un cargamento de leotardos impermeables a la sangre...



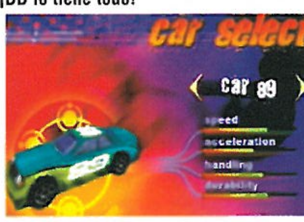
¡Uff! Diversión fantastiviolenta.

### TENSA ESPERA

**"Apenas si hay buenos luchadores en la GBC. Por ello, nos fijamos en todo lo que llega. ¡Te seguiremos informando acerca de la Wrestlemania en cuanto tengamos más noticias!"**



¡Túneles! ¡Coches! ¡El color verde! ¡DD lo tiene todo!





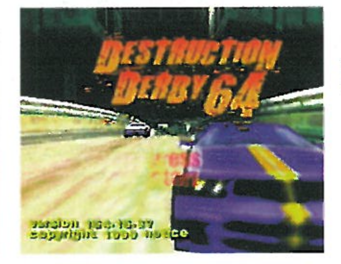
# DESTRUCTION DERBY

¡CONDUCE COMO UN DEMENTE! ¡ARROLLA LOS COCHES DE LOS DEMÁS! ¿QUÉ DICES? ¿QUE SI TU MADRE ESTÁ JUGANDO A MARIO KART? ¡NO, ESTAMOS HABLANDO DE DESTRUCTION DERBY!



| DE: PROEIN/THQ | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE | DICIEMBRE | |

**Quién no ha oído hablar de Destruction Derby? Apareció por primera vez en PlayStation: un juego de carreras donde se trataba de correr en círculo y estrellarse. La única meta del juego consistía en sobrevivir al final de una orgía de choques y metal destrozado.**



### LAS MARCAS DEL PATINAZO

Ir disparado por una pista a 180 por hora es algo genial, pero las colisiones aún son más geniales...



¡Arrr! ¿Para qué quieres que te echen de la carretera, si ya sabes hacerlo tú solo?



¡Epa! Así se acaba: montones de chatarra y capós aplastados.

### DEATHMATCH!

La versión para N64 contiene pistas para carreras multijugador. También podrás jugar al "tiro de bomba": tienes que arrojar una bomba a tus competidores y pisar el acelerador antes de que explote. ¡Buff!

### ¡DAÑOS REALES!

Por supuesto que puedes elegir entre varios coches. También encontrarás algunas sorpresas. ¡Incluso hay una ambulancia escondida! Pero lo más satisfactorio del juego es que los desperfectos que sufre el coche son visibles, y que te quedan muescas en los lugares donde los otros vehículos te golpean. A nosotros nos ha parecido pura diversión sobre







## CHATARRA SOBRE CHATARRA

¿Qué puede ocurrir si reúnes a 20 pilotos y les dices que choquen entre sí? Pues ocurre esto...



▲¡Uau! ¡Qué masacre! ¡Las partidas multijugador son lo mejor, y ahora, con Destruction Derby, podéis pegárosla los cuatro a la vez!




▲¡Gladiadores, a punto! ¡Una masacre en el Coliseo! ¡Esto no es una carrera, es un desguace!



▲Los escenarios también son magníficos. ¿Queréis dar una vueltecita (de campana) por España?






▲...y este muchacho tan afortunado termina la partida. ¿Crees que habrá que remolcar el coche...?







cuatro ruedas, y estamos seguros de que aparecerá en Versión Gamma, nuestra sección de reviews, dentro de un par de números como mucho.

### TENSA ESPERA

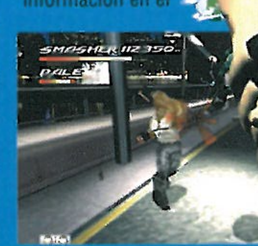
"Hasta ahora parece bueno, y el modo para cuatro jugadores le añade una nueva dimensión. La ambulancia no nos convence. ¡Aunque también a ella podemos embestirla!"

# FIGHTING FORCE 64

## ¿QUIERES PELEA?

| DE: CRAVE | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-4 |
|---|---|---|
| DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR | | |



Para ser sinceros, a algunos de nosotros nos gusta un poco de acción pura y dura de vez en cuando. Y esto es lo que Fighting Force aporta a la N64. Nuestra consola favorita no tiene muchos juegos de este tipo, así que FF64 es un mundo aparte.

Por desgracia, la trama es bastante mala. Tú y el resto de los componentes de la Fighting Force (Fuerza de Combate) tenéis que acabar con el malvado Doctor Dex Zeng para liberar al mundo de la oscuridad. Como argumento no es nada original, hay que reconocerlo.

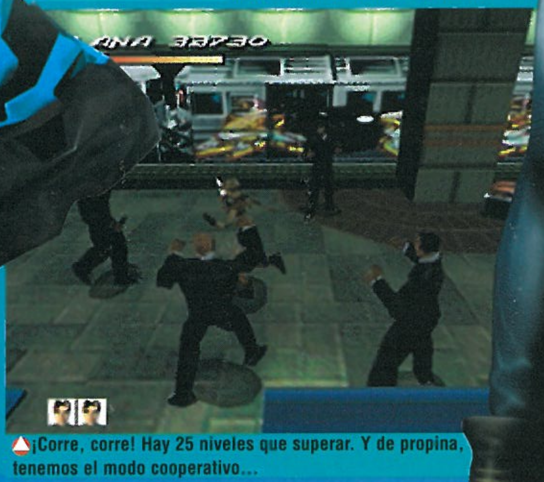
En el lado positivo, destaquemos que el juego tiene escenarios interactivos, lo que significa que puedes recoger y arrojar objetos como botellas y cubos. Esto suena mucho mejor. Más información en el



## TÚ ELIGES



Hay cuatro personajes entre los que elegir. Cada uno de ellos tiene su propia arma y sus movimientos especiales característicos. Por suerte, esto quiere decir que la diversión se multiplica por cuatro... y la durabilidad del juego también, claro. Sea cual sea el resu[ltado], te mantendremos al corriente.



▲¡Corre, corre! Hay 25 niveles que superar. Y de propina, tenemos el modo cooperativo...

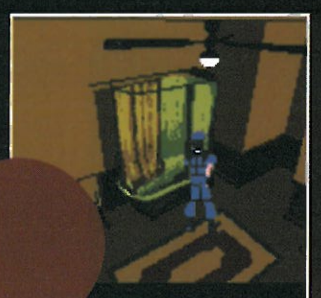
### TENSA ESPERA

"No fue gran cosa cuando salió en versión Playstation, pero esperemos que los desarrolladores aprovechen al máximo las capacidades de la N64."

# ¡TE BRINDAMOS LA MEJOR INFORMACIÓN SOBRE







# RESIDENT EVIL

**ES EL JUEGO MÁS SALVAJE QUE HA APARECIDO EN AÑOS EN LA GAME BOY, Y NOSOTROS HEMOS ENTREVISTADO A SUS AUTORES**



YOU DIED



**DE:** VIRGIN/HOTGEN | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1
**DISPONIBLE:** DICIEMBRE

Cada vez que un juego de acción en 3D se traslada de una consola más potente a la Game Boy, suele convertirse en un plataformas exasperante. Pero hace tiempo que descubrimos que la Game Boy Color puede ofrecer resultados mejores que eso y, por fortuna, existen otras personas que también lo comprenden. Por ello, *Resident Evil* para Game Boy Color ¡es algo ex-ce-len-te!

El equipo de *Games World* se trasladó en helicóptero hasta la espeluznante mansión de HotGen Studios, donde se trabaja en el terrorífico juego para la GBC. Después de ser invitados a entrar en una estancia alumbrada por una luz mortecina, nos concedieron una audiencia privada con Fergus McGovern, jefe de proyecto de *Resident Evil* GBC. ¿Nos ponemos cómodos? Chst, va a hablar...



JILL: I don't know what happened?

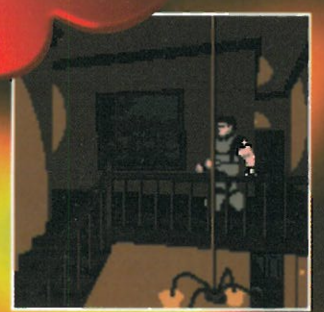
▲ Una mini copia del original, con secuencias de vídeo muy similares...

> "EN LA VERSIÓN GB HEMOS PUESTO RATAS EN VEZ DE LOS PERROS ZOMBI QUE SE ABALANZABAN CONTRA LA PANTALLA"

▲ ¡Izquierda, izquierda, arriba! Mira, está en lo alto de una estatua. ¡Chris!



▲ ¡Vaya... perspectivas extravagantes en la Game Boy! Esto molesta.





## ¡LO MEJOR EN ACCIÓN!

No se sabe cómo, pero Fergus y su equipo de ensueño están haciendo una conversión completísima de *Res Evil*. Por otra parte, esta concentración de los mejores elementos de acción también puede tener consecuencias sobre su durabilidad...

## LOS MEJORES JUEGOS!

# ¿Qué se esconde tras el horror?

### AL PRINCIPIO...



**¿Cómo empezasteis a trabajar en *Resident Evil* para GBC?**

**Fergus:** Tratamos de recrear la experiencia original proporcionada por la PlayStation. Trabajamos en estrecha colaboración con Capcom y pasamos a vídeo cada una de las grutas, pantallas, etc. ¡Hemos logrado una conversión fiel y precisa del juego para PlayStation!

### CON QUIEN JUEGAS...



**¡Uau! ¿Y se conservan los dos personajes originales?**

**Fergus:** Sí, puedes jugar con Chris o con Jill. Como los ángulos de cámara son fijos, hemos tenido que asegurar que los personajes se desplacen adecuadamente por las áreas en 3D. Como consecuencia, en algún momento aparecen en picado. ¡Pero aun así se están moviendo en 3D!

### DÓNDE JUEGAS...



**¿Y qué ha ocurrido con la disposición del juego, es decir, los escenarios donde transcurría el juego original? ¿La versión en GBC es similar?**

**Fergus:** Sí, hemos conservado el mapa del original, con todas las diferentes estancia. También hemos reproducido elementos diversos como las armas y los objetos que hay que recoger. Los únicos que nos plantearon verdaderos problemas fueron los enemigos muy corpulentos... La Game Boy Color no podía manejarlos en la pantalla.

### NUEVOS MONSTRUOS...



**Así, ¿algunos de los enemigos son distintos?**

**Fergus:** Sí. Por ejemplo, en la versión para Game Boy hemos puesto ratas en vez de los perros zombi que se abalanzaban contra la pantalla en el original. Lo hemos hecho de manera que los monstruos y personajes puedan rodear objetos sólidos y conseguir así una continua impresión de realismo. Se pueden subir y bajar escaleras, entrar por puertas... Todo está allí. ¡Es *genial*!

### PUZZLES COMPLICADOS...



**¡Todo eso suena muy bien! ¿Y los puzzles? ¿Y los ítems?**



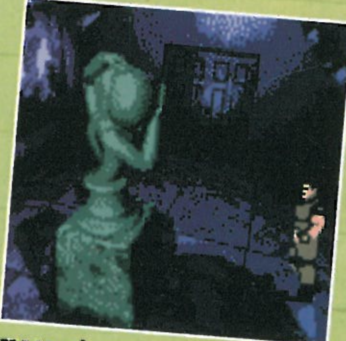
**Fergus:** Sí, hemos reproducido por entero la versión para PlayStation.

### MUCHA GENTE...



**Parece increíble que hayáis podido meter todo eso en un cartucho diminuto...**

**Fergus:** Bueno, al empezar con HotGen dijimos que sólo queríamos trabajar con los mejores programadores. ¡Hemos encontrado muchos programadores excelentes, que son muy buenos en su trabajo y jamás dejan nada a medias!



### FANTÁSTICAS ARMAS...

**¿Y qué nos decís de las armas? ¿Habéis logrado conservar artilugios tales como el Lanzallamas y el Lanzagranadas?**

**Fergus:** Bueno, ése es uno de los problemas a los que hay que enfrentarse. ¡No os preocupéis, estamos trabajando duro en ello! ¡Os tendremos al corriente!

### Y TODO LO DEMÁS...



**Bueno, ¿y qué más se podrá encontrar en el juego?**

**Fergus:** Se mantendrán todos los "espectáculos de marionetas". Así es como llamamos a las secuencias que preparan la escena, en las que los personajes hablan. Tampoco nos hemos olvidado de la sangre... Hemos metido algunas paredes salpicadas y cosas así.

### EL FABULOSO SONIDO FX...



**Se trata de un proyecto ambicioso. ¿Os enfrentáis a algún otro problema?**

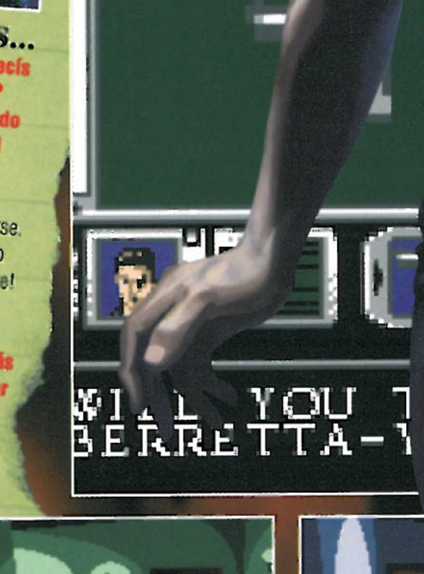
**Fergus:** Sobre todo que la GBC no está diseñada para juegos como el que estamos haciendo. El sonido nos planteó problemas, pero hemos logrado recrear unos diez temas de la banda sonora original. Hemos puesto tanto sonido como la consola nos permitía.

### ¿Y CUÁNDO PODREMOS JUGAR?...



**¿Cuándo podrán comprarlo nuestros lectores?**

**Fergus:** Tendría que estar a la venta por Navidad.



"UNA CONVERSIÓN FIEL Y PRECISA DEL JUEGO PARA PLAYSTATION"



▲ ¡Lo tienes detrás de ti! ¡Un zombi mocoso está acechando a Jill!







RESIDENT EVIL

# ¿AÚN QUIERES APUNTARTE A LA MODA ZOMBI?







## EMPIEZA A TEMBLAR...

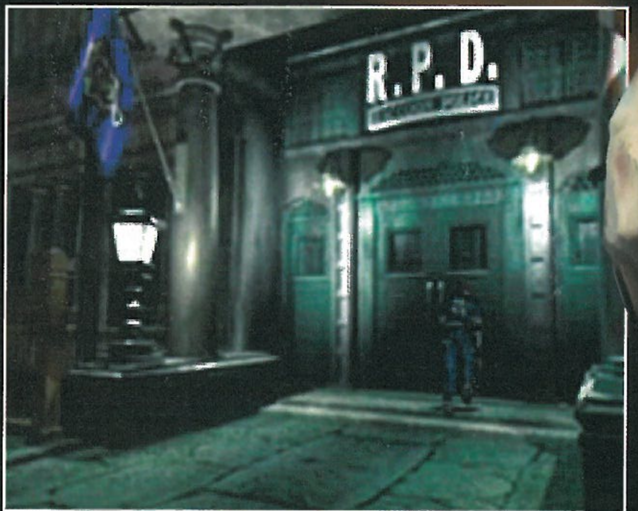
## ¡FALTA POCO PARA QUE RESIDENT EVIL LLEGUE A TU N64!



DE: VIRGIN/CAPCOM | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1

DISPONIBLE FINALES DE NOVIEMBRE

El atroz y sensacional juego de terror de Capcom hará su aparición en su versión para Nintendo 64 a finales de noviembre. Suponemos que lo esperas con entusiasmo... ¡igual que nosotros! Con este juego se demuestra una vez más que la N64 funciona *mucho* mejor que la caja gris de Sony. Basta con que eches una ojeada...






### 5 DETALLES ¡QUE NO SE TE ESCAPEN!

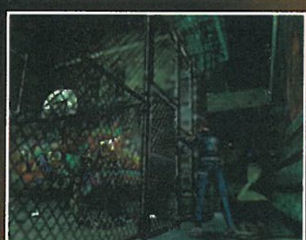
1. ¡Las magníficas escenas! Capcom ha logrado introducir en el cartucho para N64 todas las secuencias de vídeo de la versión para Play Station; entre ellas, la fabulosa y terrorífica intro.

2. ¡Un ataque monstruoso! Andas por el pasillo y, de repente, ves sangre que gotea desde el techo, y entonces, ¡zaaaaas! un monstruo cae del techo. Te van a quedar los pantalones hechos un asco...

3. ¡La tienda de los zombis! Al comienzo, entras en una tienda de armas. Cuando empiezas a hablar, los zombis entran por las ventanas y se comen al encargado. ¡Tendrás que estar preparado para actuar!

4. ¡La pequeña Sherry! Puede ser que te cruces con una muchachita de 12 años, Sherry Birkin, a la que deberás proteger durante un rato. Sin duda, una experiencia nada agradable para una frágil niñita con traje de marinero a la que persiguen unos perros asesinos.

5. ¡El caimán gigante! ¿Qué más tenemos que decir para convencerte? En una escena concreta encontrarás una monstruosidad que se echa a correr por el pasillo directamente hacia ti. Y. Es. Muy. Grande.





▼ Los estupendos gráficos empequeñecen a la versión para Play Station.



> "CON ESTE JUEGO SE DEMUESTRA UNA VEZ MÁS QUE LA N64 FUNCIONA *MUCHO* MEJOR QUE LA CAJA GRIS DE SONY"

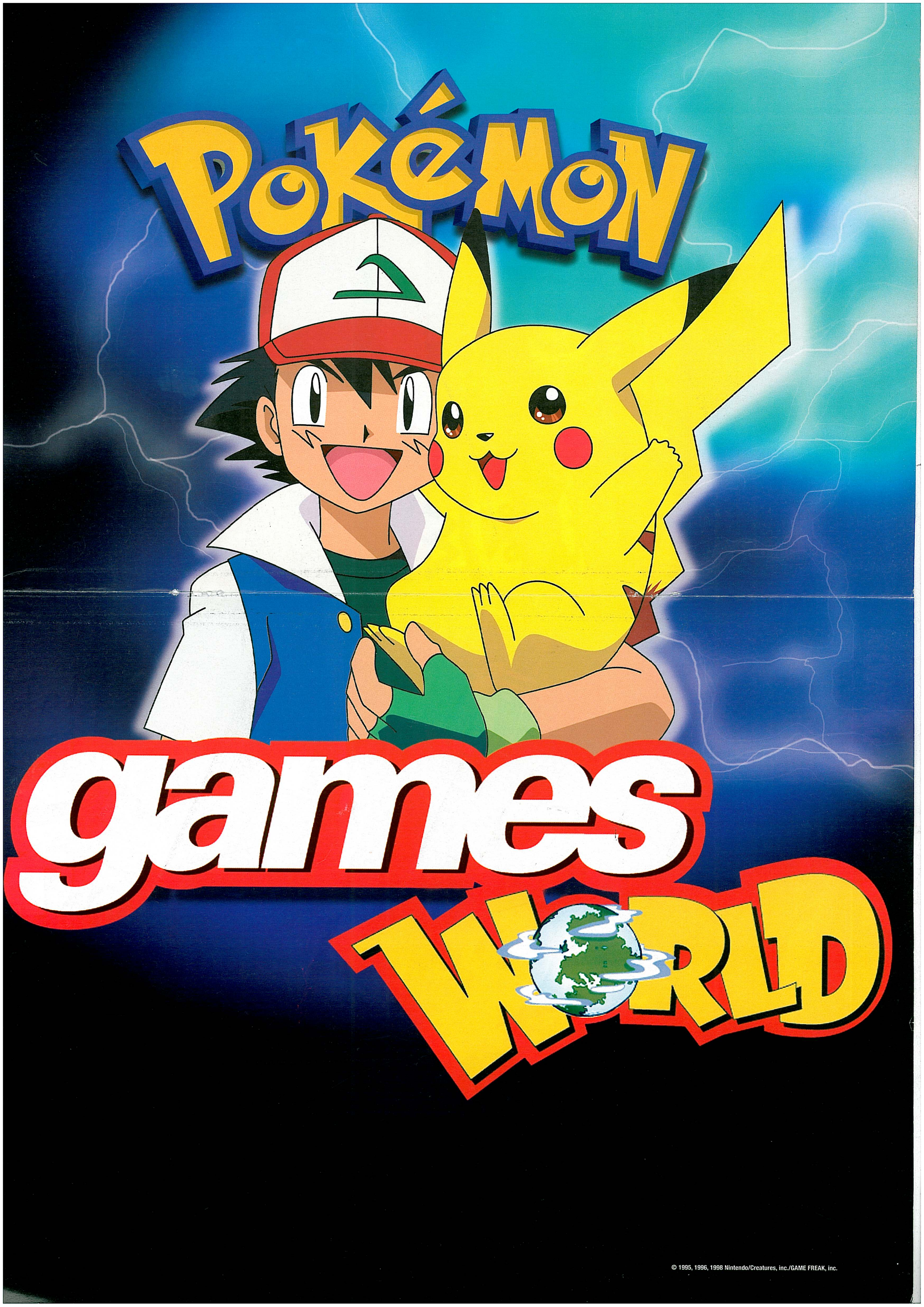
### ¿POR QUÉ LA VERSIÓN PARA N64 ES LA MEJOR?

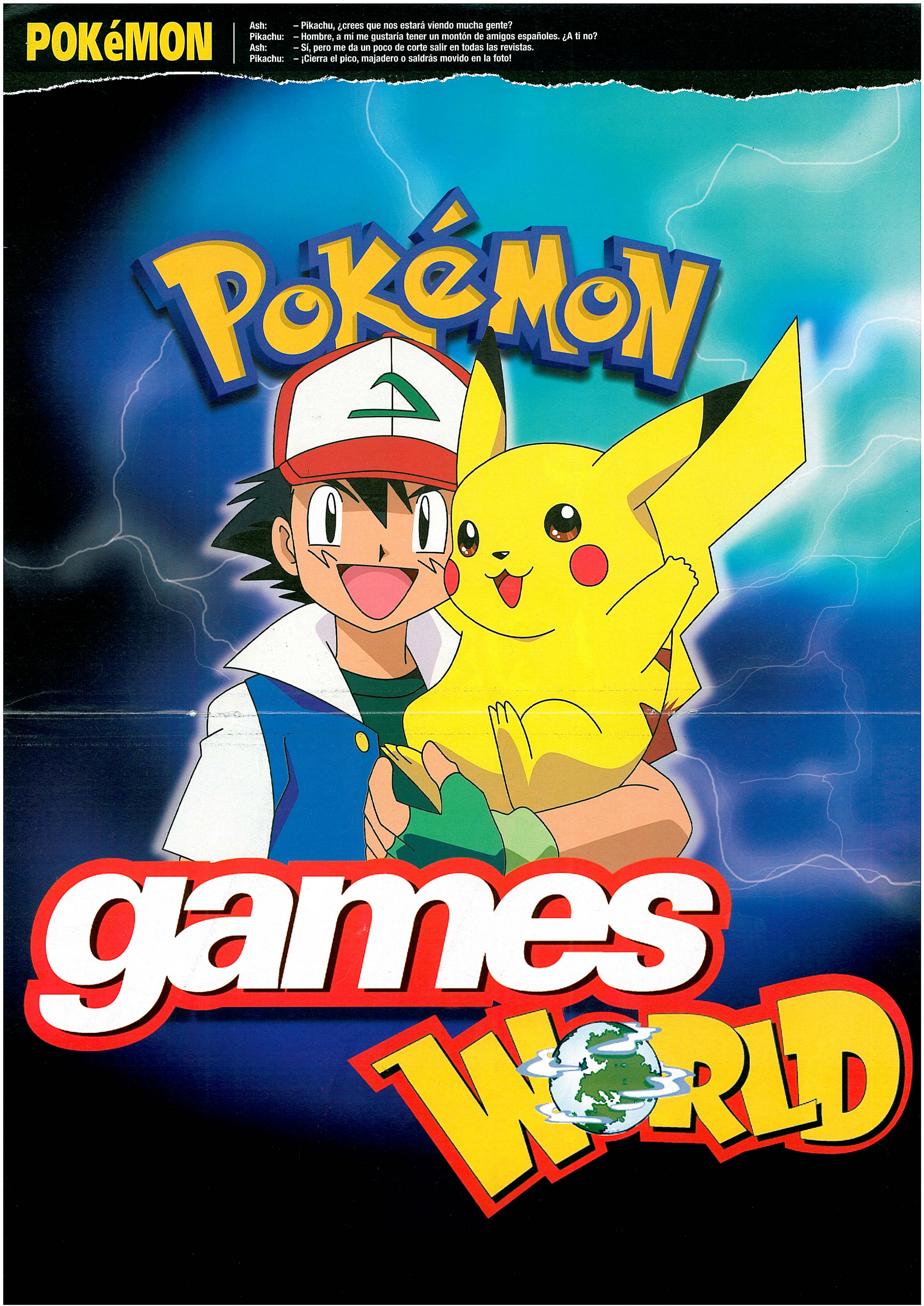
"Hemos añadido muchas mejoras a la versión para N64 a fin de aprovechar al máximo sus capacidades", comenta Robert Lindsey, de Capcom USA. Y no miente. Además de los gráficos mejorados con el Expansion Pak de 4MB y del sonido envolvente, puedes echar una ojeada a las otras ventajas de que vamos a disfrutar los seguidores de la N64.

- **¡EL MAGNÍFICO JOYPAD!** Sí, con la versión N64 de *Res Evil 2* recibes un control analógico completo con el joystick y el Rumble Pak que va a hacer que te suden las manos. ¡Vas a sentir el ataque de los zombis! *¡Aaaugh!*
- **¡NUEVAS MANERAS DE JUGAR!** ¡Ta-chaaan! La segunda excelencia del N64 es el "Randomizer" ("aleatorizador"). Cada vez que terminas una partida, este dispositivo modifica la posición de todos los ítems.
- **PUEDES AUMENTAR LA INTENSIDAD!** Puedes modificar el juego a tu gusto, cambiar el color de la sangre de los enemigos para no ver tanta... ¡Sólo para gallinas!
- **NO TIENES QUE CARGAR!** En ese aspecto, los cartuchos superan claramente a los CD. Cuando te desplazas entre habitaciones, aún tienes que esperar a que las puertas se abran y se cierren, pero lo hacen con tal rapidez que no te corta la concentración.
- **¡¿UN LIBRO DE ITEMS?!** Ocultos en el juego hallarás datos e ítems procedentes de la totalidad de la serie *Resident Evil*. Puedes buscarlos y, cuando los encuentres, guardarlos en el libro de ítems del juego para contemplarlos más tarde.

### EL PRÓXIMO NÚMERO

¡Si el reportaje te ha sabido a poco o si quieres tener más información sobre esta pasada de juego, tanto en la versión Nintendo 64 como en la de Game Boy, espera a ver nuestro próximo número!


POKéMON
games WORLD


POKéMON
Ash: – Pikachu, ¿crees que nos estará viendo mucha gente?
Pikachu: – Hombre, a mí me gustaría tener un montón de amigos españoles. ¿A ti no?
Ash: – Sí, pero me da un poco de corte salir en todas las revistas.
Pikachu: – ¡Cierra el pico, majadero o saldrás movido en la foto!
POKéMON
games
WORLD


MARIO PARTY
Luigi: – Donkey, te dije que no te comieras todos los plátanos. ¡Mira que pollo se ha montado!
Donkey Kong: – ¡Unga, unga! Ungá. Unga, ungaaa. ¿Unga?
Wario: – Sí, sí, lo que tú digas. Pero podrías haber sido un poco más discreto...
Yoshi: – ¡Auxilio! ¡ Que se me lleva el aire!
games WORLD
© Nintendo/HUDSON SOFT
games WORLD
BRIDGESTONE
Castrol
BERILIGTO
PB
Jasper
MONACO GRAND PRIX
"¡Pepe, saca tú la olla del fuego, que yo le estoy pasando el plumero a la consola del nene! ¡El podio es mío, qué maravilla! ¡Me siento liberada!"

## O PARTY

Luigi: – Donkey, te dije que no te comieras todos los plátanos. ¡Mira que pollo se ha montado!
Donkey Kong: – ¡Unga, unga! Ungá. Unga, ungaaa. ¿Unga?
Wario: – Sí, sí, lo que tú digas. Pero podrías haber sido un poco más discreto...
Yoshi: – ¡Auxilio! ¡ Que se me lleva el aire!

mes
WORLD

games
WORLD

## MONACO GRAND PRIX

"¡Pepe, saca tú la olla del fuego, que yo le estoy pasando el plumero a la consola del nene! ¡El podio es mío, qué maravilla! ¡Me siento liberada!"




# LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME


La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

**¿Quien?**
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

**¿Por qué?**
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

**¿Cómo lo hago?**
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

## ¿Para qué me sirve la tarjeta?
## Pues.. para un mogollón de cosas:

**Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)**
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

**Global Game Discount (Descuentos y ofertas)**
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

**Global Game Party (Fiestas)**
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

**Global Game Contest (torneos)**
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____________________

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

**Tarjeta MC-Global Game**
**Global Game España**
**Calle Salamanca, 27**
**46005 Valencia**




PlayStation Magazine — PlayStation Básico







PlayStation Power




PC FORMAT — PSM — 64

**Las tiendas Global Game:**

| | | |
|---|---|---|
| Global Game Point - Madrid 1 | Calle José Abascal 16 | Tel. 91.59.31.346 |
| Global Game Point - Madrid 2 | Calle Alcalá 395 | Tel. 91.37.72.288 |
| Global Game Point - Valencia 1 | Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet) | Tel. 96.15.37.520 |
| Global Game Store - Valencia 2 | Centro Com. Gran Turia | Tel. 96.31.34.067 |
| Global Game Point - Basauri | Plaza Arizgoiti, 9 | Tel. 94.44.02.922 |
| Global Game Point - Algeciras | Urb. Villa Palma - B7 - L1 | Tel. 956.65.78.90 |
| Global Game Point - Las Palmas 1 | Alameda de Colón ,1 | Tel. 928.38.29.77 |
| Global Game Point - Albacete | C/ San Antonio nº20 | Tel. 967 19 12 11 |
| Global Game Point - Vitoria | Calle Basoa, 14bajo | Tel. 945.21.45.96 |
| Global Game Point - Zaragoza | Calle Sta. Teresa, 7 | Tel. 976.56.36.69 |
| Global Game Point - Alzira | Calle Mayor Sta. Catalina 22 | Tel. 96.24.55.107 |
| Global Game Point - Madrid 3 | Centro Comercial Alcalá Norte | Próxima apertura |
| Global Game Point - Tenerife | S.ta Cruz de Tenerife | Próxima apertura |
| Global Game Point - Orotava | C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12 | |
| Global Game Point - Cartagena | Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8 | |
| Global Game Point - Valladolid | C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz) | |

**Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71**

ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

# VERSIÓN GAMMA



**¡CONFÍA EN NOSOTROS!**

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes las joyas de tu desvalida abuelita.

**Atención a:** ... esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.

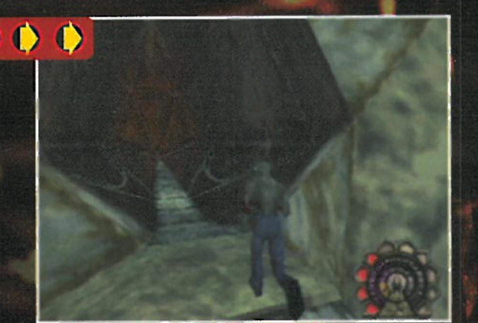
**Atención a:** este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.





**¡EL TRUCO DE LA CUERDA!**

A MENUDO TENDRÁS QUE HACER DE INDIANA JONES Y ANDARÁS POR REBORDES Y PUENTES DE CUERDA. ESTAS SITUACIONES FORMAN PARTE DEL ENCANTO DE *SHADOW MAN*...

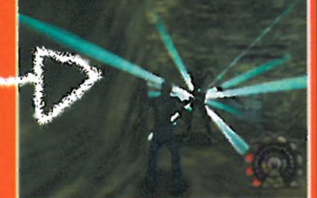


**¡QUÉ SE VAYAN AL INFIERNO!**

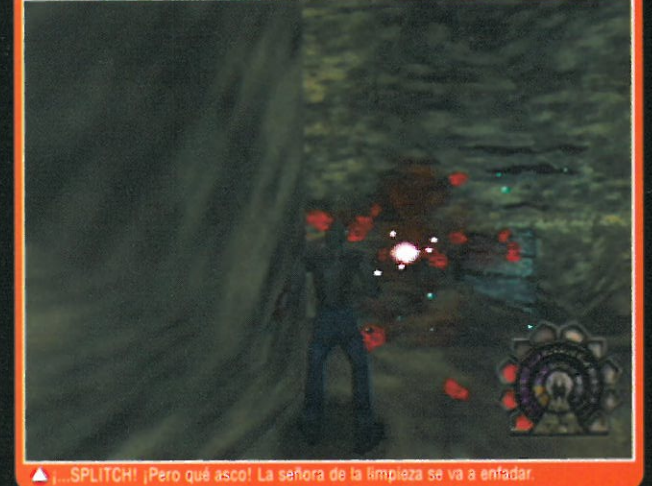
Los villanos de *Shadow Man* suelen morir de manera espectacular e inusual. ¡Por ejemplo, mirad lo que le ocurre a este muchacho... qué desastre!



Tras algunos disparos, este horror rugiente empieza a palidecer.



¿Qué ocurre? ¿Su cuerpo emana luz?



¡...SPLITCH! ¡Pero qué asco! La señora de la limpieza se va a enfadar.

## SHADOW MAN VS CASTLEVANIA

| SHADOW MAN | | CASTLEVANIA |
|---|---|---|
| 5 | GRÁFICOS | 4 |
| 4 | HORROR | 3 |
| 3 | ARMAS | 3 |
| 4 | VILLANOS | 4 |
| 4 | JUGABILIDAD | 3 |

¡El recién llegado se lleva la mejor parte... Destaca sobre todo por los gráficos y el horror!

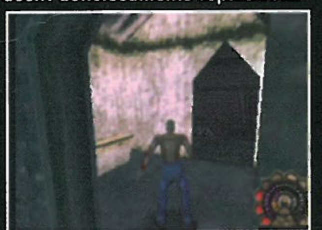


Estos esqueletos dan miedo, pero poco pueden hacer frente al vudú y los asesinos múltiples más escalofriantes que se hayan visto.

# SHADOW

**Horroroso, siniestro y repugnante. Pero no hablemos más del aliento del director. Hoy queremos presentaros a *Shadow Man*.**

**Jamás, jamás, jamás había existido un juego como *Shadow Man* en la N64. ¿Por qué? Porque es absolutamente *repulsivo*. Pero quizá habría que decir: deliciosamente repulsivo...**



Todo esto queda tan lejos de las monerías de Mario, Yoshi y Banjo, que no nos tomaremos a mal el que hayas llegado a pensar que esto no es un juego para la N64.

## ¡CINCO ASESINOS!

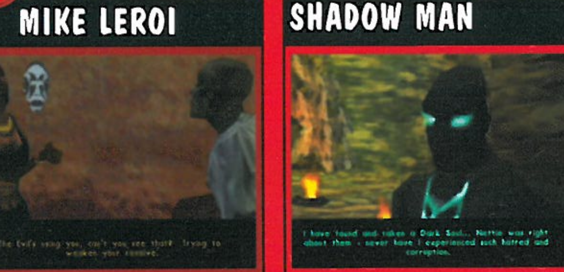
El argumento gira en torno a cinco asesinos múltiples coligados con el diablo. Tú, Shadow Man, tienes que perseguir a estos cinco sujetos y patearlos como a unos desgraciados hasta que estén en el infierno. Si no lo haces, dejarán el mundo de tal manera que los mismísimos



Wario y Bowser se morirán de miedo. ¡Ahí es nada!

*Shadow Man* aparece dividido en dos mundos: La Zona Viva y la Zona Muerta. Al inicio del juego, te encarnas en un sencillo muchacho que se llama

## ¡¿QUIÉN DIABLOS ES QUIÉN?!



**MIKE LEROI**

Nuestro héroe... o casi. ¡Aún no se ha convertido en Shadow Man!

**SHADOW MAN**

Mike se pone en marcha y sale a vivir la noche. ¡Qué ojos más terroríficos!



**NETTIE**

Nettie es tu amiga en la Zona Viva, y es bastante guapa. ¡Cielos!

**¡AJÁ! UN CONSEJO** Además de saltar, puedes hacer una voltereta hacia adelante. Pulsa el botón de agacharse mientras saltas.

"TIENES QUE PERSEGUIR A ESTOS CINCO SUJETOS Y PATEARLOS COMO A UNOS DESGRACIADOS HASTA QUE ESTÉN EN EL INFIERNO"

SÓLO TE LO VOY A PREGUNTAR UNA VEZ... ¿DÓNDE ESTÁ MI OSITO? ¡¿DÓNDE HAS PUESTO A MI AMIGUITO?!

# MAN

## CONTROLES



Éstos están pensados para el "Clásico", una de las cuatro configuraciones posibles de control.

### JOYSTICK



Puedes utilizarlo para hacer avanzar a nuestro hombre por los escenarios sombríos y tenebrosos...

### GATILLO-Z



Controla la mano izquierda. Así, tu mano derecha siempre sabrá lo que hace la izquierda...

### BOTÓN A



¡Púlsalo para saltar al aire! Sí, es el botón para saltar. Salud, viejo amigo...

### BOTÓN B



Puedes controlar la mano derecha con este botón. ¡Es muy práctico (¡pumba, pumba!)!

### BOTONES C

Dispara con C-arriba. C-izquierda sirve para las acciones, C-abajo para agacharse y C-derecha para el inventario.

### BOTÓN B



Si te gusta disparar, puedes quedarte tranquilo: este botón es lo que necesitas.



Mike Leroi... o no tan sencillo. Shadow Man es su alter-ego. Pero mientras te encuentres en la Zona Viva (es decir, en nuestro mundo) no puedes convertirte en Shadow Man. Sólo cuando entres en la Zona Muerta podrás adoptar su figura y valerte de sus poderes. Tu misión consiste en entrar en la Zona Muerta y acaparar Almas Oscuras -talismanes de inmenso poder- antes de que los villanos puedan agarrarlas con sus sucios guantes.

## ¡ARMAS FANTÁSTICAS!

Mientras estés en la Zona Viva, encontrarás armas tales como ametralladoras y pistolas que puedes utilizar contra los malos. Pero de nada te

## ¡PERDIDO EN LOS ESPACIOS!

Con *Shadow Man* tienes que realizar largos recorridos por niveles *enormes*. Como consecuencia, te perderás a menudo. ¡Maldición!, tendríamos que haber pillado una brújula...



**¡Mira qué grande es ese edificio! Se trata de un viejo castillo. Encierra los accesos a muchas otras áreas.**



**Esta plataforma es algo peligrosa, puesto que algunos demonios alados levitan en derredor y te disparan toneladas de moco.**



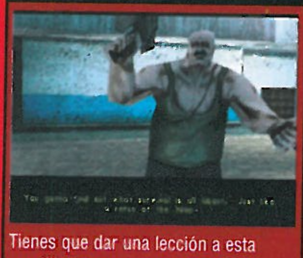
**Ah, caray... ¿pero, qué es esto? ¡Tendrás que descubrirlo tú mismo! ¡Vas a rascarte mucho la cabeza mientras juegues a *Shadow Man*!**

### LEGION



El malvado. Tienes que dejarlo hecho cisco...

### LOS CINCO ASESINOS



Tienes que dar una lección a esta pandilla de asesinos... por las malas.

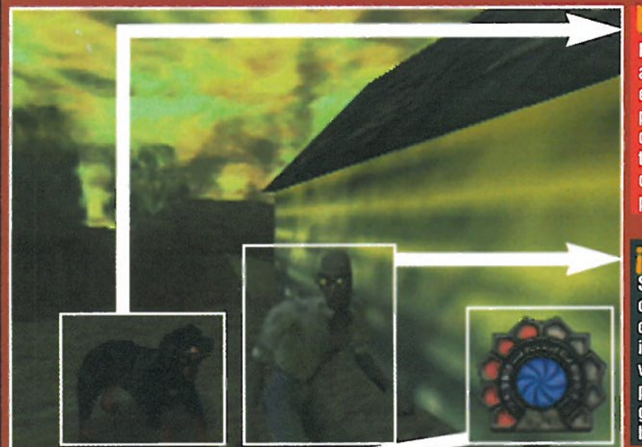


**¡AJÁ! UN CONSEJO** **Usa el botón R para desplazarte hacia los lados, como en *Zelda*. Facilita el combate un montón.**

| DE | ACCLAIM | PRECIO | 10.990 ptas. |
|---|---|---|---|
| DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES | 1 |
| RUMBLE PAK | ✓ | MEMORIA EN CARTUCHO | ✗ |
| MEMORY PAK | ✓ | EXPANSION PAK | ✓ |

## ENTRA EN LA ZONA DE SHADOW MAN...

La pantalla no te proporciona mucha información, pero la que hay es importante...



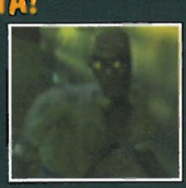
### ENEMIGO

Lo mejor para acabar con los enemigos es pulsar el botón de fuego y soltarles algunas descargas de plomo.

### ¡EL PROTA!

Siempre ocupas el centro. Si la imagen se vuelve borrosa, puedes corregirla con el botón L.





### BARRA DE ESTADO

¡No la pierdas de vista! Si la ignoras, acabarás por lamentarlo. Mike y Shadow Man tienen barras algo distintas, pero ambas funcionan del mismo modo...

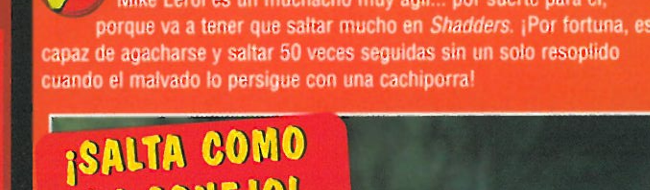
**1: BARRA DE SALUD** Por si acaso, procura que no baje a menos de la mitad...

**2: ENERGÍA DE LA SHADOW GUN** Recuerda que la Shadow Gun es el pasaporte con el que te mueves por este juego.

**3: INDICADOR DE AIRE** Lógicamente, este indicador tan práctico te indica cuánto aire tienes.

## JUEGOS OLÍMPICOS EN LA ZONA MU

Mike Leroi es un muchacho muy ágil... por suerte para él, porque va a tener que saltar mucho en *Shadders*. ¡Por fortuna, es capaz de agacharse y saltar 50 veces seguidas sin un solo resoplido cuando el malvado lo persigue con una cachiporra!



### ¡SALTA COMO UN CONEJO!

▲ Shadow Man salta como un conejo por el campo. Sólo le faltan las orejas.



▲ Pronto te acostumbrarás a esta imagen: Mike dando vueltas sin cesar.

▼ No creemos que llegar aquí sea un gran salto para la humanidad...

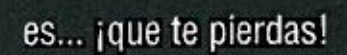


servirán en la Zona Muerta. Se produce el mismo fenómeno en dirección inversa: en la Zona Muerta encontrarás un montón de reliquias vudú que puedes usar como armas (calaveras que vomitan fuego, pistolas que arrojan espíritus y demás), e indeseables por doquier; tienes que dejarlos fuera de combate. Así que no te aburrirás por falta de acción.

Para derrotar a tus cinco asesinos, tienes que incrementar mucho tu poder, hasta el punto de que puedas convertirte en Shadow Man en la Zona Viva. A medida que acumules Almas Oscuras, ganarás acceso a más niveles y tus armas podrán causar mayores daños. Eso es lo que necesitas para la batalla final.

El mayor peligro de *Shadow Man* es... ¡que te pierdas!

> “HALLARÁS INDESEABLES POR DOQUIER; TIENES QUE DEJARLOS FUERA DE COMBATE”



### ¡NIVELES A GRANEL!

Los niveles son inmensos, y si quieres seguir el juego tendrás que pasar por ellos a la velocidad de la golondrina. Entre los objetos mágicos que necesitas se encuentra cierto muñeco vudú con la forma de un viejo y lastimado osito de felpa. Cuando lo utilizas, te da la opción de regresar a los niveles que has visitado ya. Al avanzar por los niveles, encontrarás áreas en las que no podrás entrar, o puertas que no serás capaz de abrir, hasta que hayas conseguido ciertos objetos que sólo se pueden obtener en los niveles siguientes. Para volver atrás, vas a necesitar tu osito.

### ¡HORAS DE JUEGO!

Se necesita mucho tiempo para

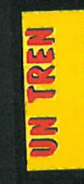
### ¡ACHUÁÁÁ!

QUE NO, QUE ESO NO ES UN MOCO GIGANTE... EL AMIGO MIKE HA MATADO A OTRO MONSTRUO...



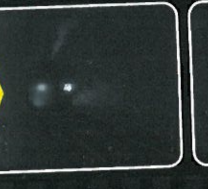


▲ Este juego te ofrece la posibilidad de visitar un montón de paisajes. Ahí tienes a tu vieja amiga, la molesta serpiente. Si te hartas de ella, dispárale.



### UN TREN FANTASMA

No te lo pierdas... un tren fantasma de verdad. Y puedes montar en él. ¡Yujuuu!







**¡AJÁ! UN CONSEJO** Recuerda que puedes intercambiar 100 Cadeaux por salud extra en el Templo de la Vida.

## ¡CUÉLGATE COMO UN MONO!



▲Con destreza de chimpancé, Mike avanza por una cuerda colgante, como si al otro lado hubiera un manojo de plátanos. Chimpresionante, ¿verdad?

## ¡NADA COMO UN DELFÍN!



▲Con un curioso movimiento ondulante, Mike puede avanzar por agua, fango e incluso lagos de sangre.

## ¡TREPA COMO UNA ARDILLA!



▲Le basta con poner los dedos encima. Sabe trepar. ¡Puede subirse a un saliente en un abrir y cerrar de ojos!





## EH, HOLA...

*SHADOW MAN* OFRECE UN GRAN NÚMERO DE POSIBILIDADES PARA LA INTERACCIÓN... HAY MUCHO QUE VER Y MUCHO QUE HACER.

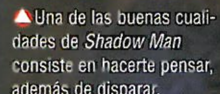
jugar a *Shadow Man*. Quizá no tanto como en *Zelda*, pero de todos modos es uno de los juegos más largos que hayamos visto en la N64. Los puzzles no son siempre difíciles, pero necesitas un buen rato para resolverlos. En algunos casos, tienes que visitar varios niveles para solucionarlos. ¡Hay que emplear el ingenio!

### ¡ALGUNOS PEROS!

*Shadow Man no* decepciona. Con todo, en algunos momentos puede resultar tedioso. Por ejemplo, de vez en cuando tienes que recorrer una y otra vez los mismos niveles inmensos en busca de las puertas y pasillos que hayas podido pasar por alto. En algún momento te perderás, de eso no cabe duda. Pero vale la pena por los progresos que hagas. Es un juego emocionante.

### ¡NOS GUSTA!

Podemos alzar el pulgar en favor de *Shadow Man*... pero ten cuidado, que no venga un loco con una sierra mecánica y te lo corte...



▲Una de las buenas cualidades de *Shadow Man* consiste en hacerte pensar, además de disparar.







## ¡AJJ! ¡SANGRE!

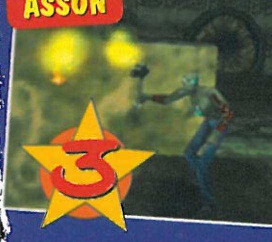
ESAS HUELLAS ROJAS REVELAN QUE HA HABIDO UN ASESINATO CERCA DE AQUÍ...

## ¡ARMAS FANTASMA!

Las armas de *Shadow Man* son eficaces, pero no espectaculares. De todos modos, aquí les damos una nota sobre cinco (5 = sobresaliente, 1 = muuuy deficiente). El 3 equivale al aprobado.



SHADOW GUN: 3

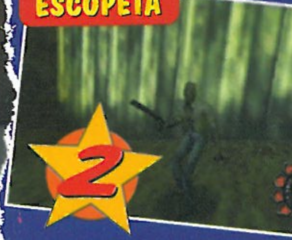


ASSON: 3

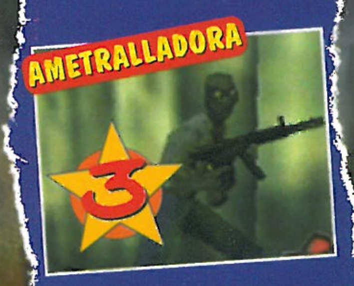




PISTOLA: 1



ESCOPETA: 2





AMETRALLADORA: 3

> “¡ES LO MÁS GRANDE QUE HA APARECIDO DESPUÉS DE *ZELDA*! ¡AVENTURA, COMBATES Y SANGRE SIN CUENTO!”

**GRÁFICOS** Aunque nos sobren tantos marrones, la alta resolución de *Shadow Man* es un goce para la vista.

**SONIDO** El farfullar de los enemigos le da un tono siniestro. Sin embargo, por extraño que parezca, la música no impresiona mucho.

**PRESTACIONES** Gráficos atractivos. Velocidad de fuera borda, aun con el modo de alta resolución.

**JUGABILIDAD** Mucha exploración y mucha acción. Pero también puedes pasar largos ratos perdidos por los inmensos niveles.

**DIFICULTAD** No es fácil, sobre todo porque los niveles son más grandes que el zapato de una ballena azul.

**DURABILIDAD** Para visitarlo todo y hacerlo todo, necesitas más de 70 horas. ¡Rayos y centellas!

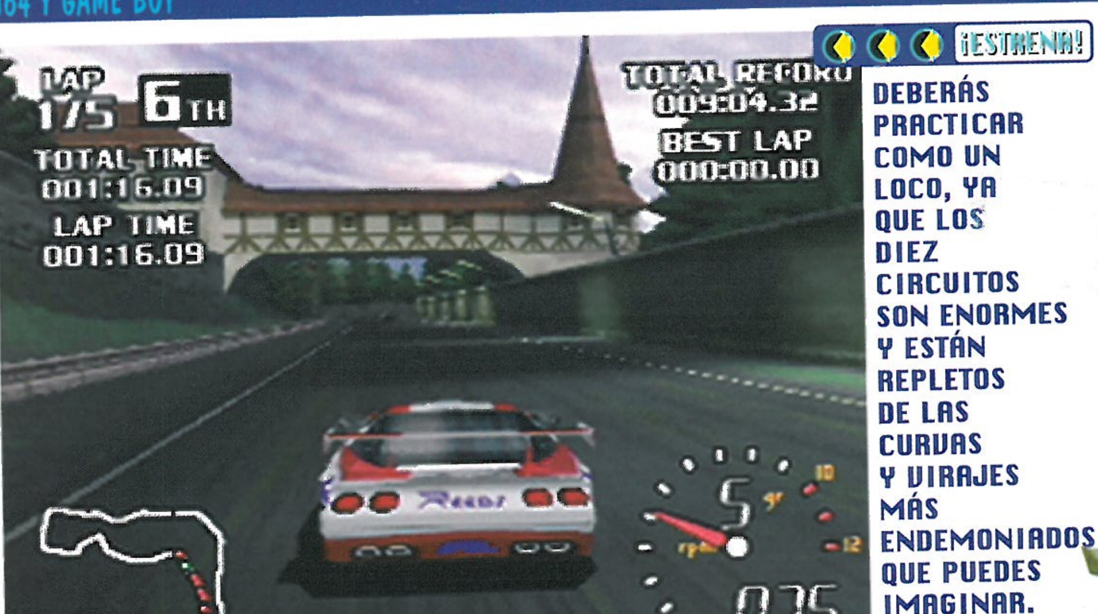
**PUNTUACIÓN 90%**

**¡AJÁ! UN CONSEJO** También puedes saltar hacia atrás. Muy práctico para acceder a según qué lugares.










¡ESTRENA!

**DEBERÁS PRACTICAR COMO UN LOCO, YA QUE LOS DIEZ CIRCUITOS SON ENORMES Y ESTÁN REPLETOS DE LAS CURVAS Y VIRAJES MÁS ENDEMONIADOS QUE PUEDES IMAGINAR.**

# WORLD DRIV... CHAM...

## ¿Será capaz este nuevo juego de carreras de acelerar tus pulsaciones, o simplemente evocará un paseo en limusina?

**Sin lugar a dudas, la Fórmula 1 es el deporte más conocido dentro del mundo del motor. De todos modos, ¿quién prefiere dar 60 vueltas al mismo y repetitivo circuito cuando puede optar por un paseo por todo el mundo?**

### 33 COCHES ALUCINÓGENOS

Puede que estos relucientes deportivos no sean tan rápidos como el Ferrari de Schumacher, pero su manejo es igual de complicado y (al contrario de lo que sucede en la F1), puedes lucirlos por los circuitos más alucinantes que puedas imaginar. Tampoco pretende ser el juego de carreras más realista del mundo, aunque eso no quiere decir que no sea divertido. De hecho, *WDC* ofrece diversión a raudales. La conducción de cada uno de los 33 bólidos es diferentes, y además hay un montón de modos de juego para que nunca pierdas el interés. El modo Campeonato se divide en dos clases (GP2 y GP1), pero además tenemos el modo Arcade para lanzarte a la acción de inmediato y una opción de Práctica para probar tus aptitudes.

### ¡GRÁFICOS BRILLANTES!

Los gráficos son una pasada: el diseño de todos los vehículos es excelente, y cuando veas la polvorienta belleza de Las Vegas,

### ¡REPETIMOS!

Una vez acabada la carrera, puedes ver tu actuación desde diversos enfoques de cámara distintos, todos ellos con una alta resolución que quita el hipo. ¡Tus colegas se pondrán verdes de envidia!

▲ Por desgracia, en el modo de repetición se ve todo, hasta los fallos.

▲ Esto servirá para achantar a los incondicionales de *Gran Turismo* de una vez por todas.

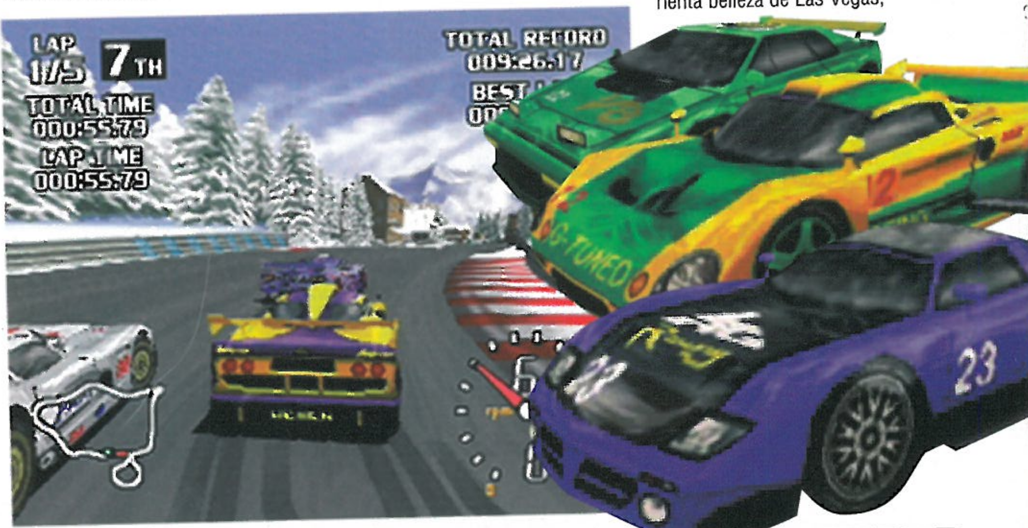



▲ Revive los mejores momentos desde el enfoque que más te guste.

| WORLD DRIVER | VS | TOP GEAR RALLY |
|---|---|---|
| 5 | GRAFICOS | 3 |
| 4 | JUGABILIDAD | 5 |
| 5 | DIFICULTAD | 5 |
| 4 | CIRCUITOS | 5 |
| 4 | COCHES | 4 |

Resulta mucho más divertido competir con grandes deportivos que con coches de rally. Acaba de llegar el nuevo rey de los juegos de carreras.

Hasta ahora, Top Gear ha sido el rey de las cuatro ruedas, pero creo que llega algo que, al menos en el apartado gráfico, le saca una buena ventaja.



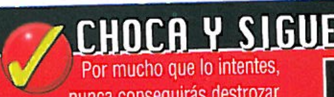

¡AJA! UN CONSEJO: Aguanta con el mismo coche durante un rato. Cuanto más cambies, menos confiarán los equipos en tu lealtad hacia ellos.



SISTEMA N64







| | | | |
|---|---|---|---|
| DE | MIDWAY | PRECIO | No disponible |
| DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES | 1-2 |
| RUMBLE PAK | ✓ | MEMORIA EN CARTUCHO | ✗ |
| MEMORY PAK | ✓ | EXPANSION PAK | ✗ |

Derrapa todo lo que quieras en estas curvas y deja la huella de tus neumáticos en el asfalto.

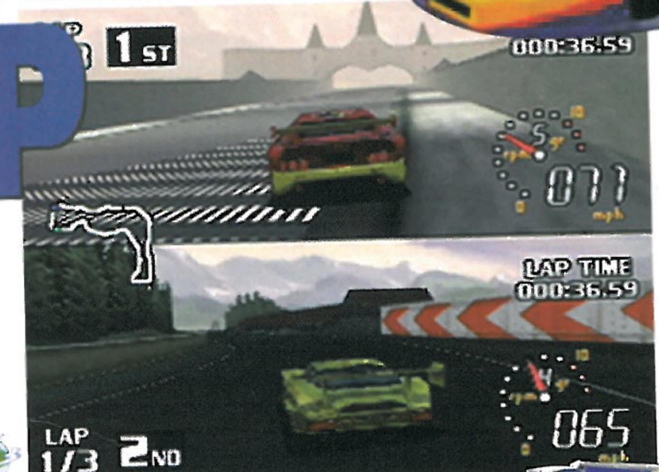
## CHOCA Y SIGUE

Por mucho que lo intentes, nunca conseguirás destrozar por completo tu coche; *WDC* no te lo permitirá. Pero después de todo, no está nada mal, ya que te permite llevar a cabo el accidente más espectacular que seas capaz de imaginar, o bien golpear a los contrarios y arrastrarlos contra las protecciones, para disfrutar después de todo ello en el excelente modo de repetición.

Prueba a pegártela a toda pastilla contra un muro; saldrás ileso y conduciendo como si nada hubiera pasado.

El enfoque de lo que te viene por detrás va de perlas para controlar a los rivales.

# VER
# PIONSHIP



remata con esos carteles de neón de los casinos a lo lejos, no te lo podrás creer.

### DIVERSIÓN PARA RATO

*WDC* no es el juego de carreras más sencillo del mercado, pero si le dedicas unas cuantas horas, al final sentirás tal adicción por su acción a toda pastilla, que no querrás ver otro juego de carreras ni en pintura. Es rápido como ninguno, con unos gráficos de miedo y una durabilidad fuera de serie. Dentro de seis meses seguirás jugando como el primer día. Así pues, ¿a qué estás esperando? Ve a comprarlo ya.

## ¡VIAJE A LAS ANTÍPODAS!

Si acabas primero en las nueve carreras que vienen por defecto, ganarás acceso a la décima, que se sitúa en Sidney, Australia. Es un circuito fantástico que te permitirá disfrutar como un canguro en un campeonato de saltos, por las carreteras de la sede de los próximos Juegos Olímpicos. ¡Acelera todo el rato!



Nada de criaturadas. ¡Acelera a tope!



Adelanta a todo quisque por el centro.

## EL DOBLE DE DURO

Eso de correr en solitario está muy bien, pero los pilotos de verdad deberían retar a algún amigo para demostrar de lo que son capaces. Con un colega al lado, la adrenalina se dispara y las mismas curvas parecen más enrevesadas que nunca. ¡Allá vamos!





Con la pantalla dividida, los gráficos de fondo pierden algo de calidad, pero la velocidad sigue siendo de vértigo.



Procura adelantar a tu colega cuando vaya a pegársela contra un árbol. Así aprenderá.



"AL PRINCIPIO DERRAPARÁS CADA VEZ QUE DEBAS TOMAR UNA CURVA, PERO AL FINAL SERÁS CAPAZ DE SUPERARLAS A MÁS DE 150 POR HORA. ¡GENIAL!"

**GRÁFICOS** Coches alucinantes y entornos de aúpa. Lo malo es que en el modo para dos jugadores, los fondos pierden algunos detalles.

**SONIDO** La banda sonora rockera es un suplicio para tus oídos, pero el rugir de los motores no está nada mal.

**RENDIMIENTO** Su rapidez es inusitada, incluso cuando hay un montón de coches en pantalla.

**JUGABILIDAD** Puede que al principio derrapes a cada instante, pero cuando le pillas el truco te enamorarás sin remisión. Es una belleza.

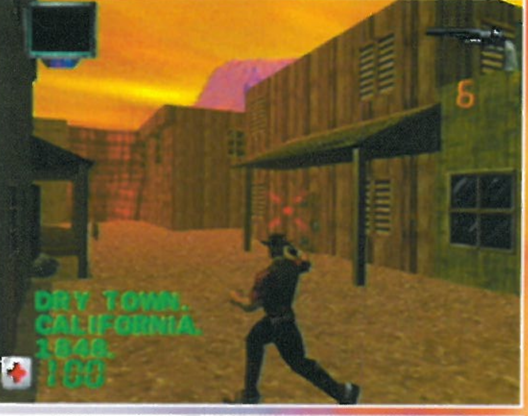
**DIFICULTAD** Al principio es más duro que un bocata de madera, pero cuando lo dominas, es más apetitoso que un surtido de ibéricos.

**DURABILIDAD** Diversión de por vida. Pasará mucho tiempo antes de que vuelvas tus ojos a otro juego de carreras.

**PUNTUACIÓN 90%**

¡AJÁ! **UN CONSEJO** Utiliza el modo de Práctica para aprenderte los circuitos más difíciles y a continuación invita a un colega para hacer que muerda el polvo una y otra vez.








# DUKE NUKEM: ZERO HOUR

**El Duque desenfunda sus pistolas, se encoge de hombros y suelta lo de "A bailar tocan". ¿Y quién es el guapo que se lo discute?**

¿Duke Nukem? ¡Vaya un tío mariposón! Yo, que le he espiado entre misión y misión, puedo asegurar que en su tiempo libre se dedica a corretear por los prados como una cabritilla, recogiendo florecillas silvestres para hacer un collar natural a su muñeca Nancy Cosquillitas y jugando al escondite con las bucólicas ardillas. Y por la tarde, se sienta en su vetusta mecedora al lado de la chimenea y acaricia con gesto bobalicón la tersa pelambrera de su adorado caniche mientras hojea una acaramelada novela de Barbara Cartland.

¿DUKE? SI ESE TÍO ES UN DUQUE, YO SOY EL REY DE BASTOS.

## MACHO MAN

Pero..., esto..., si alguna vez os lo encontráis, no le digáis que todo eso os lo he explicado yo, ¿de acuerdo? Duke es considerado en todo el mundo como el aniquilador de alienígenas más implacable que mujer alguna haya parido jamás, y no le gusta que se aireen los trapos sucios (o más bien limpios) de su vida personal, todo candor y buenas intenciones. No creo que le sentara muy bien. (Glups).

## MACHACA CERDOS

Otra cosa que no le gusta es que su mundo esté invadido por la mayor escoria alienígena que puebla el universo. En *Duke Nukem 64* pudimos ver a Duke acabando con



## ZERO HOUR VS BODY HARVEST

| ZERO HOUR | | BODY HARVEST |
|---|---|---|
| 5 | GRÁFICOS | 3 |
| 4 | JUGABILIDAD | 5 |
| 5 | SUPER ARMAS | 5 |
| 4 | NIVELES | 5 |
| 4 | BESTIAS | 4 |

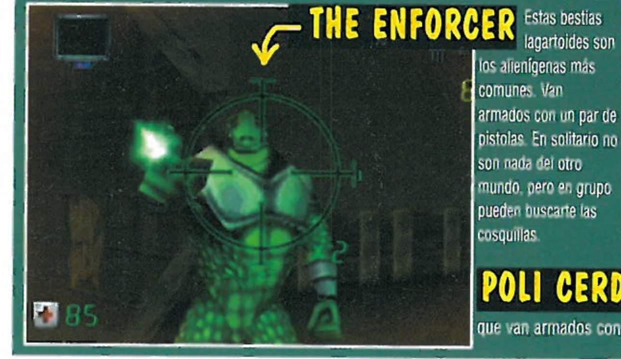
*Duke* aventaja a *Body Harvest* sobre todo en el aspecto gráfico, ya que ofrece una calidad impresionante.



*Boody Harvest* es un juego enorme y muy jugable. El sueño de todo carnicero.

## ¡BESTIARIO!

«¿Quién quiere plomo?», bravuconea Duke. Estos tipos lo están deseando. Se trata de los argumentos principales de las fuerzas de invasión alienígenas, así que prepárate para conocer a tus enemigos.



**THE ENFORCER** Estas bestias lagartoides son los alienígenas más comunes. Van armados con un par de pistolas. En solitario no son nada del otro mundo, pero en grupo pueden buscarte las cosquillas.

**POLI CERDO** Son mucho más duros de pelar que los que te comes en el bocadillo, ya que van armados con escopetas, lanzagranadas y botes de gas.

**¡AJA! UN CONSEJO** Cuando utilices el Rifle con Mira, ten en cuenta que si tienes activado el dispositivo para apuntar de forma automática, tus balas irán dirigidas al cuerpo del enemigo. Desactívalo si quieres volarle la tapa de los sesos.







PRECIO No disponible
MEMORIA EN CARTUCHO
EXPANSION BACK




## DUKE A CUATRO

En el modo *deathmatch* para cuatro jugadores puedes disfrutar de la mejor acción a varias bandas. Hay doce mapas diferentes para varios jugadores, y cada uno cuenta con sus propias armas y personajes.



▲ Cuatro Dukes a la vez. Esto puede ser mortal.

¿EL SECRETO PARA SER TAN CHULO? GRANDES ARMAS, SOMBRAS OSCURAS Y UNOS TEJANOS BIEN AJUSTADOS, NENA. ¡MMM!

## CONTROLES



Al igual que en *Turok* o en *GoldenEye*, los controles son sencillos y manejables.

### GATILLO Z

Es el botón de Disparo, tal y como era de esperar. Pero ten cuidado: todas las armas funcionan de forma diferente.

### C-ARRIBA

Utilizarás este botón a cada instante, ya que te permite enfocar con el rifle de francotirador.

### D-PAD

Dependiendo de los controles que utilices, el D-pad sirve para los movimientos o para los ítems.

## ¡DESPÁCHATE CON EL JEFE!

Al final de cada sector deberás enfrentarte contra un enorme y amenazador jefe. Este gigantesco cybercerdo se llama Boss Hog. Antes de rendirse puede tragar mucho plomo, así que deberás hacer acopio de buen armamento y munición.






▲ Aunque este criatura parece un ejemplar único, seguro que a Duke le importa un comino que pertenezca a una especie en peligro de extinción.

## MUERTE DESDE LEJOS

Una de las armas más auténticas de *Zero Hour* es el rifle con mira telescópica. Aquí tienes nuestro tributo a este instrumento de precisión.



Bien, cerdo, ya te tengo calado. Enfoca bien y apunta en toda la cabeza. Con un simple balazo bastará, así que aprieta el gatillo y...



...¡BLAM! Si apuntas bien podrás volarle la tapa de los sesos a ese gorrino. También puedes disparar a los malos en otras zonas de su cuerpo. Incluso en las partes blandas.

## OCTOBRAIN

Aunque a primera vista no parece más que un gigantesco pulpo flotante, el Octobrain ataca con una energía mental que consigue que Duke sufra mareos.

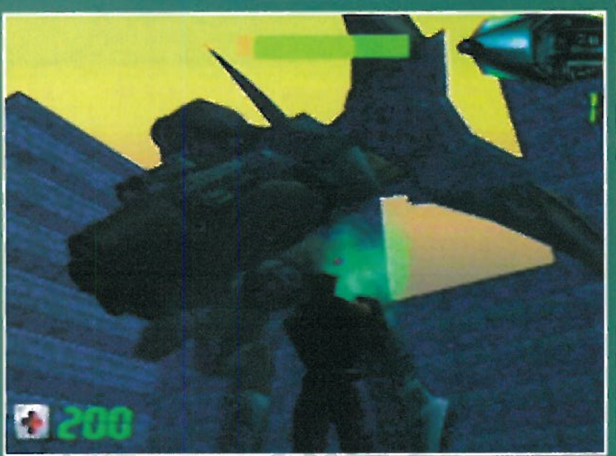



Cuando luches contra los Octobrains, muévete a izquierda y derecha sin parar. Disparan muy rápido, y sus disparos hacen que hasta la pantalla tiemble.

## JEFES "ON THE ROCKS"

Sin duda alguna, el arma más extraña de todas es el Freezethrower, que convierte a los malos en unos enormes y poco apetecibles sorbetes. Hazte con este alucinante artilugio guerrero, y consigue que el bicho más amenazador sea tan peligroso como un polo de lima y fresa en las manos de un niño.





A eso sí que lo llamo yo quedarse helado.

## REGRESO AL PASADO

En la aparición anterior de Duke en la N64, nuestro héroe tenía billete de ida y vuelta entre Los Angeles y una base lunar alienígena. No era ni la mitad de bueno que el original para PC, pero al fin y al cabo se trataba de un *shoot 'em up* bastante decente.



Ya verás qué risas cuando el bueno de Duke se meta en esos barriles de petróleo.



No es tan bueno como *Zero Hour*, pero tampoco está tan mal.



Duke, como siempre, se dedicaba a sembrar la pantalla de cadáveres alienígenas.

## ARMAMENTO A TODO TRAPO

Cada zona temporal cuenta con las armas apropiadas. En los niveles futuristas, los fuegos artificiales multicolores están asegurados.




## CUESTIÓN DE TIEMPO

Duke se dedica a viajar por el tiempo para patear a gusto el trasero de esos obstinados extraterrestres. Nuestro nivel favorito es el número 5, ambientado en el futuro: Under Siege (Asediado). Su aspecto es una pasada, y además presenta las mejores armas como, por ejemplo, el BMF Thunderstrike.

DISCULPA QUE NO TE SONRÍA, PERO ES QUE TENGO ALMORRANAS



Un tío grande de verdad. ¿O no?



"Una captura estupenda", musita Duke.



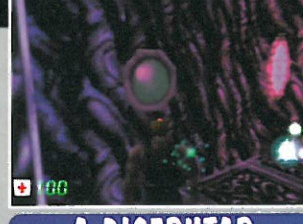

Duke siempre está preparado para cualquier eventualidad.

## ¡DESTACABLE!

### DUKE SOLO ANTE EL PELIGRO... COMO SIEMPRE

hordas de repugnantes hombres-lagarto, bestias de cerebros flotantes y cerdos policía vestidos con trajes a cuadros rosas. Esta vez vuelve a la carga con más de lo mismo, pero con una alucinante tecnología 3-D en lugar de los horribles píxels. Además, *Zero Hour* es compatible con el Expansion Pak, por lo que te permite el acceso a unos gráficos de ensueño.

En esta ocasión, los extraterrestres han invadido la Tierra valiéndose de una máquina del tiempo. Por lo tanto, deberás perseguirlos por diferentes épocas con el objetivo de encontrar las diversas piezas de la máquina y acabar por fin con sus malévolos planes. Empiezas en el presente, continúas en el Nueva York del futuro, una ciudad arrasada por la guerra nuclear y acto seguido viajas en el tiempo al Salvaje Oeste, la época victoriana... En pocas palabras, un entretenido periplo por el tiempo en el que no te cansarás de masacrar a todos los alienígenas que te salgan al paso.



Dos pistolas y munición a tutiplén. Alienígenas, preparaos.



## A DISFRUTAR

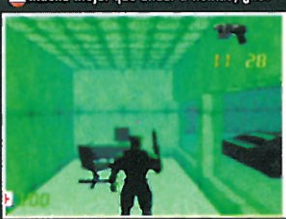
*Duke Nukem: Zero Hour* es muy divertido. Hay acción a raudales y un montón de cosas por hacer. Sí, ya sabemos que a veces te pasarás horas vagando sin rumbo fijo en busca de ese material que no logras encontrar, pero es inevitable. Puede que también los controles sea un tanto complicados, sobre todo en el fragor de la batalla. Pero no permitas que esas nimiedades te alejen de *Zero Hour*, ya que con un poco de paciencia, al final te pegarás horas y horas jugando a esta maravilla. ¡No te los pierdas!

## UN AS EN LA MANGA

Suerte que en el equipaje de Duke hay unas gafas de visión nocturna, ya que varios niveles transcurren en la más profunda de las oscuridades.



Mucho mejor que andar a tientas, ¿no?



¿Quién lo ha pintado todo de verde?



"UN SHOOT 'EM UP 3-D DE PRIMERA DE GRAN DURABILIDAD Y UN GRAN SENTIDO DEL HUMOR. GRÁFICOS ALUCINANTES Y BUEN DISEÑO DE NIVELES."

**GRAFICOS** Gracias al Expansion Pak, son de auténtico lujo.

**SONIDO** No te pierdas los chistes de Duke. Es un tipo duro. Los efectos especiales tampoco están nada mal.

**RENDIMIENTO** Más que aceptable, incluso en el modo para varios jugadores. Aprovecha bien las capacidades de la N64.

**JUGABILIDAD** Montones de disparos y puzzles. Pero no es tan bueno como *GoldenEye*.

**DIFICULTAD** Tú decides, ya que hay tres niveles de dificultad. Tan fácil como un puzzle de diez piezas o tan difícil como uno de 10.000.

**DURABILIDAD** Es enorme, y además el modo para varios jugadores te resultará la mar de entretenido.



**PUNTUACIÓN 89%**

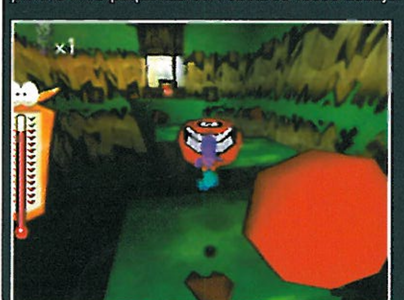
¡AJA! **UN CONSEJO** No te pierdas el Curso de Entrenamiento del nivel 1. Va muy bien para acostumbrarse a las habilidades de Duke, y además te ofrece la oportunidad de utilizar algunas de las armas de fuego para probar tu puntería.




| | | | |
|---|---|---|---|
| DE | UBI SOFT | PRECIO | 9.995 PTAS. |
| DISPONIBLE | NOVIEMBRE | JUGADORES | 1 |
| RUMBLE PAK | ✓ | MEMORIA EN CARTUCHO | X |
| MEMORY PAK | ✓ | EXPANSION PACK | X |

## ¡CUIDADO AHÍ ABAJO!

Uno de los aspectos más complicadillos de *Tonic Trouble* es la cantidad de saltos imposibles que debes dar. En todas partes encuentras plataformas pequeñas con oscuros fosos debajo.



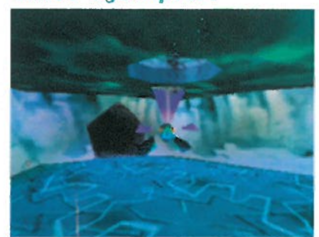


Éste es Ed. Un héroe de pies a cabeza, aunque lo que le falten sean las extremidades.

Un paso en falso y el pequeño Ed es historia. Así que...vigila.

## TONIC SONRISAS

Ed siempre está de buen humor, tanto si va por un desierto como si vuela o cruza nadando un río. Es un chico ejemplar.





# TONIC TROUBLE

## Te presentamos a Ed, un extraterrestre morado que no necesita brazos ni piernas para salvar la Tierra.

¡YO TAMBIÉN QUIERO PALOMITAS VITAMINADAS!

**Desde que *Mario* y *Banjo* enseñaron al mundo cómo se juega a un plataformas, han aparecido una larga lista de seguidores...**

*Tonic Trouble* es el último juego que prueba suerte, y no está mal teniendo en cuenta los mejores logros de Nintendo y Rare. En todo caso, la apuesta de Ubi Soft supera, sin duda, a los intentos de otras compañías, como es el caso de *Gex*. El héroe, Ed, puede hacer todas las cosas que vemos en los plataformas, incluyendo convertirse en distintas criaturas, y los desarrolladores realmente han sabido aprovechar las ideas existentes en este género, adaptándolas con estilo propio. Los amantes de los plataformas quizá lo terminen muy pronto, pero sin duda pasarán un buen rato, con gráficos muy atractivos y niveles llenos de imaginación.

### ATREVIDO

### FACILILLO

Aunque es bastante fácil, el título es de una gran jugabilidad y puede ser una alternativa para los que ya empiezan a cansarse de los plataformas de siempre. Si lo que te apetece es jugar un título que no te haga pensar mucho pero con el que no pares de divertirte, ésta es una buena opción. También es una buena oportunidad para aquellos que nunca han conseguido terminar un juego y quieren estrenarse.

## ¡MI CUERPO!

Cada vez que Ed tiene que cruzar un portal se le separan las partes del cuerpo. Por fortuna, vuelven a su sitio inmediatamente.



## CONTROLES

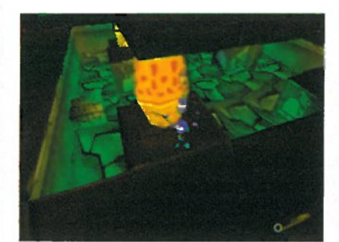
Úsalo para que Ed salte con su gracia particular. Carismático.

**BOTON A**
Es lo único que necesitas para activar las habilidades especiales que Ed va consiguiendo.

**BOTON B**
Activates whatever special ability Ed might have at the time, such as flying. Or whatever.

**BOTON C**
Mueven la cámara exactamente como en *Banjo-Kazooie* y *Mario*.

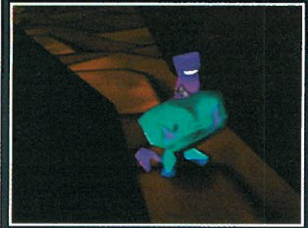
**GATILLO Z**
Lleva la cámara instantáneamente hasta donde se encuentra nuestro héroe.



El mundo de Ed es muy colorido, pero no demasiado grande

## VITAMÍNICO

Con el poder de las palomitas del doctor Doc, Ed se convierte en Súper Ed, y puede romper rejas y golpear duro.



Después de ver esto, tu madre cambiará su opinión acerca de las chucherías.



Lo malo de las palomitas es que Tonic rompe todas las camisetas.



Bonito lugar para pasar el fin de semana.

CON ESTE DISFRAZ NO SE NOTA QUE NO TENGO PIERNAS...

> UN PLATAFORMAS LLENO DE COLOR E IMAGINACIÓN QUE DEMUESTRA LO IMPORTANTE QUE ES SER ORIGINAL...

**GRAFICOS** Son rápidos, vistosos y llenos de detalles graciosos.

**SONIDO** La música acompaña al juego, pero la voz de Ed no encaja para nada.

**RENDIMIENTO** No es una propuesta explosiva, pero tiene personalidad propia.

**JUGABILIDAD** Hay montones de cosas por hacer, de modo que no hay tiempo para aburrirse.

**DIFICULTAD** Digamos que te sobrará tiempo para leer un poco, ayudar a tu mamá o hacer deporte.

**DURABILIDAD** Todo indica que Ed salvará *demasiado pronto* el mundo.



**PUNTUACIÓN FINAL 78%**

¡AJÁ! **UN CONSEJO** Recorre el Slide Race cuantas veces sea necesario hasta completar todas las cosas. Es de lo más divertido.




DE ACCLAIM · PRECIO 9.990 PTAS
DISPONIBLE SÍ · JUGADORES 1-4
RUMBLE PAK · MEMORIA EN CARTUCHO
MEMORY PAK · EXPANSION PAK



**¿TE SIENTES SOLO?**
MIRA EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA Y VERÁS DÓNDE SE ENCUENTRAN LOS OTROS COCHES.







# RE-VOLT

## Carreras de coches teledirigidos. ¡Pondremos patas arriba toda la ciudad!

**Si alguna vez has tenido un coche teledirigido, ya sabrás que estos bólidos en miniatura pueden colarse por los sitios más insospechados: escaleras, charcos, ventanas, bajo las faldas de tu abuela… En cualquier parte, vamos. El nuevo lanzamiento de Acclaim te permite, mediante el simple manejo del stick analógico, apurar en las esquinas de las calles, arrasar los jardines de las casas del barrio rico e incluso crear tus propios circuitos. ¡Ver para creer!**

### CIRCUITOS A MANSALVA

*Re-Volt* cuenta con 14 circuitos diferentes, suficientes para pasar un buen rato, aunque estamos seguros de que al final emplearás la mayor parte del tiempo creando tus propios escenarios. Estas carreras tienen lugar en los espacios más increíbles que puedas imaginar: una tienda de juguetes, el jardín botánico, el supermercado o el Salvaje Oeste, por nombrar unos cuantos. Cuando ganes varias carreras, además, tendrás la posibilidad de correr los mismos circuitos en modo invertido (el final es el principio) y reflejado (en el que los elementos están al revés de como estaban). Tal y como sucede con estos cochecillos en el mundo real, no tienes por qué ceñirte a la carretera, aunque sí debes seguir las indicaciones de las flechas que aparecen en pantalla (si quieres acabar la carrera algún día, claro está). Este aspecto provoca cierta

### ALGÚN QUE OTRO PATINAZO…

Es muy divertido, pero puede frustrar al más pintado. Y os lo vamos a demostrar…



Aceleras a tope en esta entrada, giras con suavidad el stick analógico…



… y te encuentras con esto. Acabas pegándotela contra una pared de ladrillo. ¡Vaya rollo!

### ¡VAYA ESCENARIOS!

Sin lugar a dudas, lo mejor de *Re-Volt* es la variada oferta de circuitos y escenarios. Aquí te mostramos unos cuantos…

**¡CALLES!**



¡Asfalto y curvas cerradas a mogollón!

**¡MUSEO!**



Es tan oscuro y misterioso como complicado. ¡Ten cuidado!

**¡JARDINES!**



Cruza el Jardín Botánico y vigila, ya que el suelo resbala.

**¡SUPERMERCADOS!**



Es un circuito facilito. Rectas interminables y curvas salvajes.

### RE-VOLT VS BEETLE ADV. RACING

| RE-VOLT | | BEETLE ADV. RACING |
|---|---|---|
| 4 | GRÁFICOS | 4 |
| 3 | SONIDO | 3 |
| 3 | CIRCUITOS | 4 |
| 2 | SECRETOS | 5 |
| 4 | VARIOS JUGADORES | 4 |



Su aspecto es genial, con una atención por el detalle fantástica, pero falla un poco en jugabilidad y enfoque.

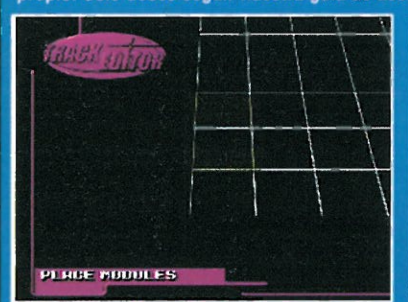


¡Es un juego de carreras alucinante! Y mejor que *Re-Volt*. La novedad no siempre supera a lo ya existente.

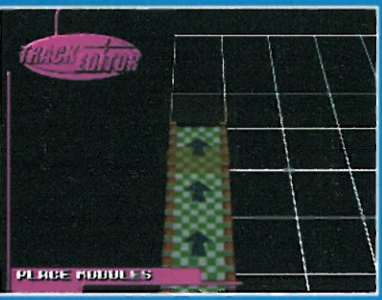
**¡AJA! UN CONSEJO** Recorre los circuitos poco a poco y a modo de práctica para descubrir la mejor ruta. Cuando corras de verdad notarás la diferencia.

## A GUSTO DEL CONSUMIDOR

¿No te gustan los circuitos que ofrece el juego por defecto? Pues crea el tuyo propio. Sólo debes seguir nuestra guía de acceso fácil y no tendrás ningún problema.



▲ Allá vamos. Al principio tienes esta parrilla vacía de 10x10.



▲ Recuerda que no puedes hacer esto. ¡Sólo puedes tener un cuadrado de "Salida", listillo!

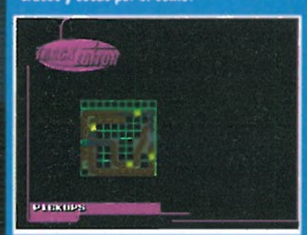


▲ Cuando hayas construido una recta, debes completarla con una curva. ¿O creías que el circuito iba a ser tan sencillo?

▲ Puedes realizar el trazado que quieras, incluso volver a pisar terreno ya construido.



▲ También puedes incluir puentes, túneles, cruces y cosas por el estilo.



▲ Cuando tu creación esté acabada, puedes colocar los "pick ups", ítems que ayudarán a aquel que los recoja.



▲ Ahora debes "Exportar" la carrera, guardarla y ya sabes...



▲ ...a correr tocan, y por tu propio circuito. Creo que nos hemos pasado con este recorrido.






### SÍGUEME

GRACIAS A LAS FLECHAS, *RE-VOLT* ES MÁS SENCILLO, YA QUE TE AVISAN CADA VEZ QUE VIENE UNA CURVA DIFÍCIL PARA QUE NO DERRAPES.

confusión. Permite que te lo expliquemos...

## ¿CONFUSO?

No hay ninguna ruta marcada (es decir, la carrera no sigue un trazado concreto), así que lo más normal es que gires por el lugar menos apropiado o que te la pegues con un objeto que te aparece de repente. Si a esto le sumamos el carácter marcadamente agresivo de los rivales que controla el ordenador, que hacen que te estampes cada dos por tres contra las paredes o cualquier objeto de los muchos que pueblan los escenarios, la verdad es que puedes llegar a perder mucho tiempo en callejones sin salida o, lo que es peor, dando vueltas por tu propio tejado.

## VALE, PERO ES DIVERTIDO

A pesar de todo, *Re-Volt* es muy divertido. Los coches teledirigidos se hacen dueños de los circuitos con un realismo fuera de serie, y el control analógico es un prodigio de precisión. Además, los entornos son variados y atractivos, y su aspecto en alta resolución es una pasada, aunque deberás reunir a varios amigos tuyos para percatarte del auténtico poderío de este título, ya que su modo para cuatro jugadores es casi perfecto. De este modo, si sois unos cuantos los que no paráis de meteros por dónde no debéis, la frustración es mínima. Mal de muchos...

## EN RESUMEN

A fin de cuentas, uno llega a la conclusión de que *Re-Volt* es un juego de carreras osado y divertido al que le faltan algunos toques de brillantez para destacar.

> "...EN EL MODO PARA CUATRO JUGADORES EL JUEGO DEMUESTRA TODO SU PODERÍO..."



### CONTROLES

Rrrrrrr... brooom, brooom. Rrrrrr. ¿Quieres probar? Pues sigue las instrucciones

**JOYSTICK**
Cuidado con lo que haces con esto. Con un poco de práctica, conducirás como un auténtico experto.



**GATILLO**
El gatillo va de perlas cuando quieres disparar los "pick ups" que has recogido.



**BOTÓN A**
Con este botón tu bólido saldrá despedido como si llevara una batería cargada a tope en el capó. Bueno, como si la llevara no... Es que la lleva.

**BOTÓN B**
El botón verde sirve para que tu cochecillo se pare. Como ya habrás deducido, se trata del freno.



> "GENIAL Y FRUSTRANTE A PARTES IGUALES. *RE-VOLT* ES BUENO A RATOS, PERO NUNCA EXTASÍA..."

**GRAFICOS** Fantástica su alta resolución. Justo lo que se espera de un juego para N64.

**SONIDO** Música cañera y efectos de sonido sacados del motor de tu coche teledirigido.

**RENDIMIENTO** Aprovecha bastante bien las capacidades de la N64, sobre todo con el Expansion Pak conectado.

**JUGABILIDAD** Divertida y variada, aunque pierde varios enteros por culpa de la dificultad de los escenarios y un manejo algo impreciso.

**DIFICULTAD** En ocasiones es un juego muy difícil, y los oponentes que controla el ordenador son duros de pelar.

**DURABILIDAD** El Editor de Carreras es una caña, pero los circuitos para un jugador son frustrantes. Muy frustrantes.

**PUNTUACIÓN**
**79%**



**Piénsalo bien antes de elegir tu coche. Algunos bólidos se ajustan mejor a ciertos circuitos que a otros.**



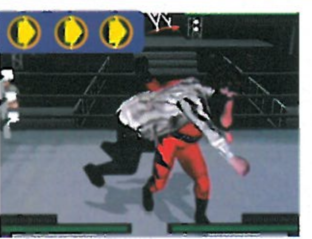

| | | | |
|---|---|---|---|
| DE | ACCLAIM | PRECIO | 10.990 ptas. |
| DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES | 1-4 |
| RUMBLE PAK | ✓ | MEMORIA EN CARTUCHO | X |
| MEMORY PAK | ✓ | EXPANSION PACK | X |

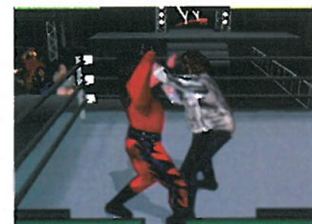


¡DALE CON LA BOTA!

LA LUCHA ES UN JUEGO BRUTAL, DE ESO NO CABE DUDA. CUANDO LOGRES ARROJAR AL SUELO A UN RIVAL, PROCURA QUE LAS MAGULLADURAS SEAN DE CUIDADO

BRR... PUES CLARO QUE HACE FRÍO... TENDRÍA QUE PONERME EL ABRIGUITO...





## ¡PAGUE POR VER!

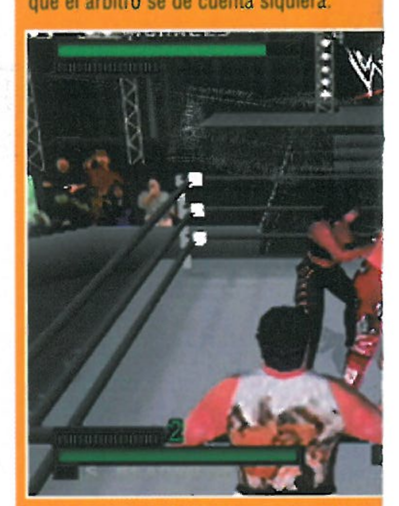
Ahora, como en la vida real, puedes utilizar el sistema "pagar por ver". Elige los luchadores que quieras, sitúalos en el ring y ponle un nombre a tu campeonato. ¡Empieza el espectáculo!






## ¡BUHH! ¡TONGO!

¡Normas básicas de la lucha! Esos tíos que miran desde fuera del ring no tienen por qué quedarse al margen. Pueden saltar dentro y golpear en la cabeza a tu rival antes de que el árbitro se de cuenta siquiera.



# WWF ATTITU

## ¡Engrasa a tu gorila y ponle el traje de goma! ¡Va a empezar el combate!

El año pasado, se vendieron tantos ejemplares de *WWF Warzone* en todo el mundo que Nintendo no pudo producir los suficientes para reponerlo. Se agotó en todas las tiendas al cabo de un mes. Si estuviste entre los afortunados que pudieron comprarlo, conoces su excelencia como juego de lucha. Ahora ha salido la secuela, y sospechamos que es aún mejor.



### ¡NUEVO MODO DE CREACIÓN!

A primera vista, *WWF Attitude* se parece mucho a *Warzone*, pero en realidad se trata de un juego mucho más rico. Ofrece mayor número de púgiles, más movimientos y opciones, y un modo aún mejor para la creación de jugadores. Esta vez, puedes tocar y retocar todos y cada uno de los atributos que hayas elegido para tus luchadores, como por ejemplo el color de los ojos y la forma de la nariz. Y cuanto mejor te salgan, más posibilidades tendrás para seguir creando jugadores propios.

### ¡MÁS DE 40 LUCHADORES!

Aun cuando no quieras crear jugadores propios, dispones de un buen número de



## ¡A LA ESCUELA!

Por suerte, no tienes que volver a la escuela de lucha. ¡Los pobres muchachos de *WWF Attitude* se engrasan cada día para que el profesor les dé una paliza!









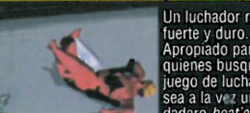



"Y esto es el Súplex de Ángulo Elevado..." "¡Arghhh!"

Las lecciones de la escuela de lucha son más duras que una clase de Matemáticas.




| WWF ATTITUDE | VS | WCW/NWO REVENGE |
|---|---|---|
| 5 | GRÁFICOS | 3 |
| 5 | PERSONAJES | 4 |
| 4 | MOVIMIENTOS | 5 |
| 5 | COMENTARIOS | 3 |
| 4 | VELOCIDAD | 2 |



Un luchador rápido, fuerte y duro. Apropiado para quienes busquen un juego de lucha que sea a la vez un verdadero *beat'em up*.



Parece algo cutre en comparación con *WWF Attitude*, pero su contador de energía combativa imita mejor a la realidad.

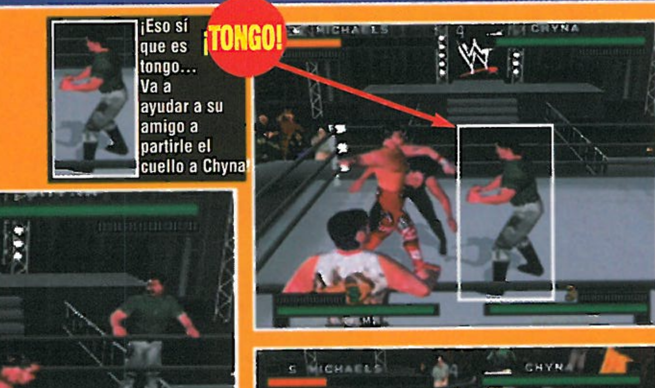


¡AJÁ! UN CONSEJO

**WWF Attitude:** ¡Si terminas el Career Mode con Steve Austin, podrás jugar como árbitro en los partidos de "Pagar por Ver"!



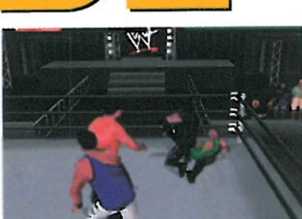





¡TONGO! ¡Eso sí que es tongo... Va a ayudar a su amigo a partirle el cuello a Chyna!

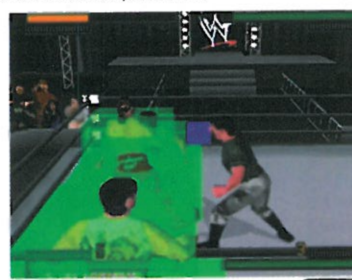



# JDE



figuras del mundo real. Si contamos con los personajes secretos que irás ganando al hacerte con los diversos cinturones, hay más de 40.

¡Todo, desde sus entradas y pavoneos, hasta la manera como caminan, es una reproducción exacta de sus originales televisivos! ¡Si alguna vez habías querido parecerte a Caretaker o a Steve Austin, ahora tienes tu oportunidad!



## ¡POR FAVOR, EN LA CARA NO!

¡Mira eso! El difunto Owen Hart la emprende contra tres bellas luchadoras y sale mal parado. Estas encantadoras damas estás acostumbradas a zurrar. El pobre Owen se arrepiente de haber entrado en el ring...

¡TRÁGATE ÉSTA, MAJADERO!

## ¡REALISMO!

El juego se parece mucho al de *Warzone*, pero ofrece una variedad mucho mayor de posibilidades en el momento de la pelea con el obeso enemigo. Puedes hacer docenas de presas y completarlas con la ayuda de uno de los 150 movimientos nuevos, con ataques y movimientos de remate individualizados para cada uno de los jugadores. ¡*WWW Attitude* se parece mucho a su original, y desde luego es el mejor juego de lucha libre que existe!

## ¡ONDAS DE RADIACIÓN!

Lo mejor de la serie *WWF* es el modo de mutación del jugador. Puedes cambiar absolutamente todo: el cuerpo, la piel, la ropa, los tatuajes, e incluso el rostro. Te presentamos a Madraza, la bella campeona de Games World.
Juega con ella, si te atreves...




Primero, selecciona un tipo de cuerpo... ¡arjj, ése no!




¡Esta chica tan dura quiere que le silben! ¡Es tan sexy!




¡Madraza en el nombre... y en los hechos! ¡Hurra!




¡Tienes cientos de posibilidades para configurar tu jugador!



¡Todo por poner alegría! *Por eso la llaman la Madraza...*

## ¡SOCORRO!

Si el juego se vuelve muy difícil, no te preocupes. Siempre puedes pedirle ayuda al ordenador o a un compañero. Tu pequeña trampa. Si te sientes culpable, siempre puedes pedir perdón... después de haber ganado.

¡Tu colega ha saltado adentro y se ensaña con el contrincante! ¡Es genial!



¡FRÓTAME LA PÁGINA EN EL SOBACO Y HUÉLELA!

## CONTROLES



Si quieres explotar al máximo las posibilidades de tu jugador...

**D-PAD**
Desplaza al jugador por el ring e inicia los movimientos especiales cuando estés apresado.



**L Y R**
No te cortes: corre a derecha e izquierda, muévete como un demente. No te podrán pillar.



**BOTÓN A**
Activa el pie. Si tu oponente cae al suelo, súbete encima y patéale fuerte en las costillas.

**B-BOTONES**
¡Puñetazo! El puñetazo estándar no es muy fuerte, pero puede aprovecharse como parte de una combinación especial de movimientos.



**C-IZQUIERDA**
Úsalo cuando estés cerca de tu oponente para atraparlo y poderlo lanzar contra el suelo.

**C-DERECHA**
Si eres un cobarde, usa el C-derecha para huir. ¡Aunque el público te abuchee, podrás escapar con vida!



**C-ARRIBA**
Con éste, puedes trepar a las cuerdas y saltar a la cabeza de tu rival. ¡Otra baja por accidente!



**C-ABAJO**
Bloquea un ataque. Si eres capaz de coordinarlo bien, puedes lanzar un contraataque al mismo tiempo.

"ES EL MEJOR JUEGO DE LUCHA. CUENTA CON TODAS LAS FIGURAS DE LA WWF, Y TANTO LOS GRÁFICOS COMO EL JUEGO SON UNA MARAVILLA."

**GRÁFICOS** Supera ampliamente a todos los demás juegos de lucha. Perfecta visualización de los personajes.

**SONIDO** Abundantes comentarios y sonidos apropiados ("ughh", "ajj", "sal de encima, cretino") que merecen una puntuación elevada.

**RENDIMIENTO** Funciona siempre con resolución elevada, aun sin el Pak de Expansión.

**JUGABILIDAD** Se parece mucho al *WWF Warzone* del año pasado, con algunos esteroides añadidos.

**DIFICULTAD** Derrotar al ordenador y ganar un cinturón es bastante fácil, pero divertido.

**DURABILIDAD** Puede durar varas vidas. Tiene más opciones de las que vas a poder usar, y un magnífico juego para varios competidores.




¡AJÁ! **UN CONSEJO** **WWF Attitude:** Sólo puedes hacer los movimientos de Terminar cuando la salud del enemigo está en rojo, pero también movimientos "marca de fábrica" cuando está en amarillo.









| | | | |
|---|---|---|---|
| DE | NINTENDO | PRECIO | 9.490 PTAS. |
| DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES | 1 |
| RUMBLE PAK | ✓ | MEMORIA EN CARTUCHO | ✓ |
| MEMORY PAK | ✗ | EXPANSION PAK | ✓ |

## ¡ENCANTADOS DE CONOCERLE!

Ambos bandos tienen su flota de tanques para machacar a su adversario.




Este tanque, pieza fundamental de la IDG, puede soltar muchas descargas y aguantar muchas otras.




¡Qué monstruo! ¡Este diablo de doble torreta se repara sobre la marcha!




Ideal para derribar edificios y abrasar enemigos. ¡Es la hora de la barbacoa!




El blindaje deja mucho que desear, pero es invisible hasta que ataca. ¡Excelente para ataques sorpresa!

# COMMAND & CONQUER

## ¡Puedes diseñar bases, reclutar ejércitos y conquistar el mundo entero! ¿Qué más quieres?

**Hemos tenido que esperar mucho, pero ahora nos alegramos de poder anunciar que *C&C* para N64 no será motivo de decepción. ¡Bienvenidos al noble arte de la guerra! Se trata de construir bases, acumular un material precioso -el Tiberium- que puedes convertir en dinero, y emplear la fortuna ganada con penas y trabajos para reclutar un ejército. La diversión comienza después que termines esta etapa y mandes a tu tropa contra el enemigo...**

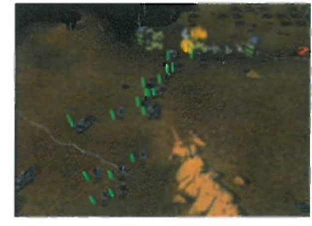



### ¡FANTÁSTICAS MISIONES!

Pero no todo consiste en vertiginosas batallas... Algunas de las misiones te exigen que cueles a tus hombres en una base enemiga para que vuelen subrepticiamente un edificio o roben algún ingenio vital para el enemigo. Puedes elegir entre dos ejércitos: la irreprochable Iniciativa para la Defensa Global y la tenebrosa Hermandad de Nod. Ambas milicias tienen sus propias misiones. Cada uno de estos ejércitos tiene también sus propios soldados y tanques, con lo que el juego se transforma radicalmente al optar por uno u otro.

### ¡LO MEJOR!

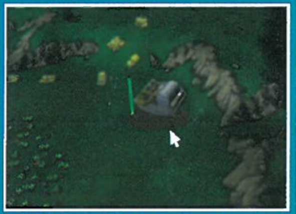
¡Por supuesto que lo mejor del juego es el momento en que has congregado un ejército multitudinario y lo mandas a la base enemiga a dejar sin fuerzas a los villanos! ¡Qué momento más dulce, cuando ves que tus hombres han ganado la batalla! Y si además cuentas con un Expansion Pak, los gráficos se vuelven maravillosos.



¡Acción súper estratégica! No puedes decir que la encuentres todos los días en la N64...




Olvídate de los cobertizos playeros y casitas de campo. ¡Con *C&C*, vas a construir ciudades enteras dedicadas sólo a la GUERRA!



El Solar de Construcción. El centro neurálgico de tu base. ¡Protégelo!



Tanto Nod como la IDG tienen sus propios edificios. Esto es una Torre Lanzacohetes.



Los extractores vienen a la refinería a depositar el Tiberium.

## CÓMO ES...

Sólo para que te hagas una idea, te mostraremos lo que aparece en una típica pantalla de juego...

**BARRACONES** Aquí entrenas a los soldados.

**SOLAR DE CONSTRUCCIÓN** Aquí construyes edificios.

**FÁBRICA DE VEHÍCULOS** Aquí construyes los vehículos.

**EXTRACTOR** Recoge los cristales de Tiberium.

**REFINERÍA DETIBERIUM** Transforma el Tiberium bruto en dinero.

**CONTADORES DE ENERGÍA** Indica las necesidades y gastos de energía.

**TORRE MINICAÑÓN** Protege la base contra los ataques.

**BARRA LATERAL** Tu panel de control.

**OPCIONES DE LA BARRA DE RECLUTAMIENTO** Pincha aquí para reclutar unidades.

## RESOLUCIÓN



*C&C* funciona tanto en alta como en baja resolución.



*El juego se ve bastante bien en baja, y va más rápido.*



En alta resolución, va lento, pero los gráficos son increíbles.

"EL MEJOR (¡ACASO EL ÚNICO!) JUEGO DE ESTRATEGIA DE LA N64. ¡UN CARTUCHO CON LA MEJOR DIVERSIÓN DE NINTENDO!"

**GRÁFICOS** Bonitos y, a la vez, detallados. Se ven mejor en alta resolución, pero muy decentes con la baja. (8/10)

**SONIDO** Un tumulto de voces, explosiones, alaridos y disparos. Bueno, en la guerra no hay tranquilidad... (7/10)

**RENDIMIENTO** Ágil y veloz, con unas excelentes 3D. ¡Estamos impresionados! (8/10)

**JUGABILIDAD** Te hartarás de ordenar y vencer batallas. Satisface todas las expectativas. ¡Genial! (8/10)

**DIFICULTAD** A medida que avanzas en el juego, se vuelve más difícil. Pero no plantea muchos problemas una vez dominas los controles. (7/10)

**DURABILIDAD** No tanta como nos gustaría, pero te aseguramos que querrás repetir. (7/10)

**PUNTUACIÓN 86%**

**¡AJA! UN CONSEJO** Cuando ataques la base enemiga, trata siempre de llegar a su Solar de Construcción. Si lo destruyes, no podrá construir más edificios, y entonces sólo habrás de destruir los que le queden.

GAME BOY COLOR | DE: INFOGRAMES | PRECIO: 5.990 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

ANTZ

# ANTZ

## Con más ganas que realidades, llegan las hormigaz...

¡Mira a Zed subiendo por una cuerda de salchichas! Es una broma... Es una soga.



Ayuda a tus compañeros a formar una escalera humana y ganarás.

**S**i hablamos de pelis de insectos, dos vendrán a nuestra mente de inmediato: Hormigaz y Bichos. Hay división de opiniones acerca de cuál de ellas es mejor, pero parece que Bichos gusta más. Por lo que respecta al juego que siguió a la película, A Bug's Life (título original del film), sólo se nos ocurren cosas malas que decir de él.

### ¡BUEN INTENTO!

Por suerte, se ha invertido más tiempo y esfuerzo en *Antz*. Se trata de un jueguecito de plataformas que está encantado de serlo. Piensa en un *Lucky Luke* con seis piernas y antenas y te harás una idea aproximada. Cada uno de los niveles te invita a desempeñar tareas que has de acabar antes de alcanzar el siguiente. Por ejemplo, encontrar objetos o personajes. Como siempre, en realidad.

### ¡MÁS DIFÍCIL!

A medida que avanzas de nivel, te van dando passwords para que puedas volver a él si tienes algún problema. Lo malo es que te dan una de esas contraseñas cada varios niveles, de modo que acabas repitiendo niveles y niveles antes de conseguir la clave siguiente. Pese a este problema menor, estamos ante un buen juego de plataformas que te mantendrá muy entretenido.




De acuerdo, de acuerdo, los gráficos pueden ser como de cómic, pero se juega muy bien.

¡CUANDO CREZCA QUIERO SER LA REINA!

### LOZ TRABAJOZ DE HÉRCULEZ

Los primeros niveles se sitúan en el hormiguero. Ve con cuidado y vigila con los furibundos soldados.



Zed va saltado por ahí y, si falla, puede agarrarse a las plataformas.

Necesitarás buenos reflejos para esquivar los ataques.

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | No están nada mal. Un poco oscuros en ocasiones, pero definidos. |
| JUGABILIDAD | Ninguna novedad, pero divertido. Como siempre. |
| DURABILIDAD | Montones y montones de niveles. |

PUNTUACIÓN **82%**

GAME BOY COLOR | DE: PROEIN/TAKE 2 | PRECIO: 5.490 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1

SPACE STATION SILICON VALLEY

# SPACE STATION SILICON VALLEY

## ¿Ratones con ruedas y perros fieles? Sigue leyendo y lo sabrás...

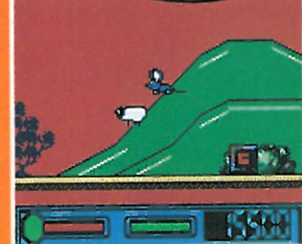
**N**os encantan las cosas raras. Algunos de los mejores juegos de la Game Boy son más raros que un perro verde y Space Station Silicon Valley no es la excepción.

Si has probado la versión N64, sabrás ya de qué va. Si eres del resto...

¡MIS RUEDAS NECESITAN UN POCO DE ACEITE!

### ESTO ES LO QUE HAS DE HACER

Una estación espacial perdida desde hace mucho tiempo que se llama Silicon Valley (de ahí el título) está medio revolucionada. Tendrás que llegar hasta ella y averiguar qué está pasando. Tu controlas el chip del robot Evo y puedes usarlo para ocupar los cuerpos de los animalillos que plagan Silicon Valley. Cada una de las criaturas tiene distintas habilidades y tendrás que descubrir cuál usar para resolver cada uno de los puzzles de cada nivel. Por encima de todo, has de saber que este juego es distinto. No dejarás de sonreír en todo el rato y las sorpresas te mantendrán alerta. ¡Un juego de puzzles genial!



El ratón que corre no puede mojarse. ¿La solución? Ir sobre una oveja.

### EL SEÑOR DE LAS BESTIAS

Silicon Valley es un viejo zoo cósmico. Si eres capaz de atontar a los animales un poco, podrás meterte dentro de ellos y controlarlos a tu antojo. Parece sencillo, ¿eh?

El perro más importante. Ladra, muerde y vigila a las ovejas. ¿Quién puede pedirle más al mejor amigo del hombre?




Con el nuevo ratón irás a toda velocidad.

| | |
|---|---|
| GRÁFICOS | Muy buenos. Bonitos, divertidos y llenos de color. |
| JUGABILIDAD | Puede ser complicado, pero pronto lo resuelves todo. |
| DURABILIDAD | Es típico de «una más». Adictivo. |

PUNTUACIÓN **86%**

¡AJÁ! UN CONSEJO **Antz:** Explora minuciosamente todos los rincones. Hay montones de objetos escondidos.



| SISTEMA | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GBC | DE | SPACO | PRECIO | 5.990 PTAS. |
| | DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES | 1-2 |

## TOMA ÉSTA

Cuando te enfrentas al otro espía, la acción se centra en su parte de la pantalla. Todo lo que debes hacer entonces es darle bien fuerte, hasta que quede KO. Verás como todos sus ítems quedan esparcidos por el suelo.




▲ Métete en la sala donde está el otro espía y podrás pelearte con él.




▲ ¡Eso es! Si le ganas le crecerán alas como a los angelitos.




▲ Si la palmas, perderás tiempo y todos los ítems que hayas acumulado.

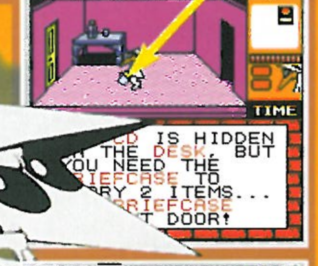
## ESCUELA DE ESPÍAS

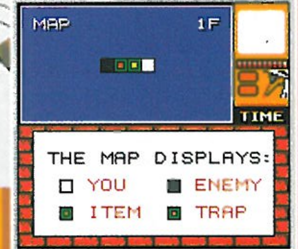
En el modo de entrenamiento aprenderás todo lo que necesitas saber para convertirte en un auténtico espía. Presta atención y estarás listo para una misión de

### LA SALA DE INSTRUCCIÓN

Sin la maleta sólo puedes llevar un ítem cada vez. ¡Encuéntrala!









▲ Descubrirás que el mapa es vital para encontrar las habitaciones con trampas.

# SPY VS SPY

## ¡Olvídate de Bond! ¡Conviértete con éste clásico en un espía de cómic con nariz puntiaguda!

**Hasta ahora, si querías convertirte en un agente secreto para tu Game Boy tenías que conformarte con *James Bond 007*. Pues bien, Spaco llega al rescate de todos los usuarios con la conversión del clásico *Spy vs Spy*.**

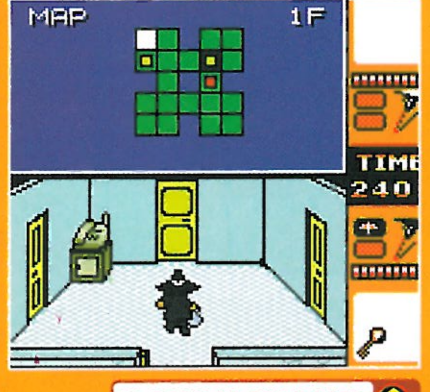
*Spy vs Spy* está basado en un juego de Commodore 64, un ordenador de principios de los ochenta, que a su vez se basaba en una antigua tira de la revista de cómics Mad.

### JUEGO DURO

El objetivo es recoger cinco ítems antes que tu oponente. Toda la acción tiene lugar en una pantalla partida, con el espía blanco en la parte superior y el espía negro en la inferior. Como estamos seguros de que no querrás perder, tendrás que colocar trampas explosivas, apalear a tu oponente y por lo general, comportarte lo peor que sepas para poder dar con los ítems.

### EN SUMA

Súper fácil de aprender, imposible de dominar y un gran juego para dos jugadores. Todo un clásico ¿A qué esperas? Dale una oportunidad.




### CONTROLES

Te sentirás como en casa. Estos controles no tienen nada de especial...

**D-PAD**
Mueve a tu espía por todas las salas en ocho direcciones distintas.

**BOTÓN B**
Da vueltas entre los cuatro tipos de trampas. Elige la más retorcida y luego presiona A para colocarla.

**BOTÓN A**
Utiliza el botón A para abrir y cerrar puertas, levantar objetos, colocar trampas... ¡y para luchar!

**SELECT**
Muy importante. Hace que aparezca el mapa de la pantalla, con lo que sabrás exactamente dónde están escondidos los ítems que necesitas.




### LA COSA SE COMPLICA

HAY CUATRO MUNDOS CON OCHO NIVELES CADA UNO. CUANTO MÁS AVANZAS, MÁS COMPLICADOS SE VUELVEN LOS MAPAS...

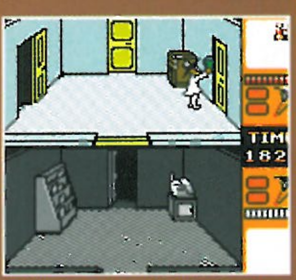
▶ ¡Pillado con las manos en la masa! Esperemos que el espía blanco recuerde donde ha colocado los cubos...




▲ Y el espía negro se marcha tan fresco como una rosa... ¡Tendrá suerte el tío!

### TRAMPAS

Ir colocando trampas explosivas es lo mejor para incordiar a tu oponente. Elige entre dinamita bajo los muebles, una bomba de tiempo, un cubo de agua sobre la puerta o un muelle elástico. Pero ten cuidado, porque también tú puedes caer en ellas...




▼ Mira lo que hace el jugador 1... Eso está muy feo.




“NO HAY NADA EN LA GAME BOY COLOR O EN CUALQUIER OTRA CONSOLA QUE SE LE PAREZCA. MATERIAL DE PRIMERA.”

**GRÁFICOS** Sencillos pero buenos. La manera en que se ríen los espías después de haberse cargado a alguien es divertidísima.

**SONIDO** No es uno de los juegos más ruidosos de la Game Boy. Musiquilla tintineante y efectos sonoros más que correctos.

**RENDIMEINTO** Muy rápido y lleno de color. Así que olvida tu máquina antigua. No podrás jugar en ella.

**JUGABILIDAD** Muy divertido en el modo de dos jugadores. Aunque ganar a la máquina es realmente difícil.

**DIFICULTAD** El espía enemigo no es ningún pelele y los niveles se van complicando.

**DURABILIDAD** Mientras tengas con quién jugar, puede durar meses y meses.

**PUNTUACIÓN 80%**

¡AJA! **UN CONSEJO** Aquí tienes un código para desbloquear todos los niveles: Teclea 15Y24 como tu contraseña.



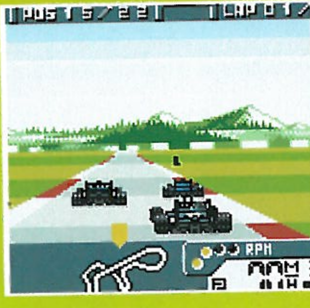


**GAME BOY COLOR** | DE: NINTENDO | PRECIO: 5.990 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES 1-2

F1 WORLD GRAND PRIX

# F1 WORLD GRAND PRIX

**¡Atención! ¡Alguien ha concentrado toda la fórmula 1 dentro de un cartucho de GBC!**





**Si echas un vistazo a *F1WGP*, el mejor simulador de carreras en la N64, a través de unos prismáticos al revés, contemplarás esta comprimida, pero completísima, versión para GBC. Es impresionante, tiene todos los circuitos, coches y corredores de la temporada pasada. Dispone de casi todas las opciones de las que presume su hermano mayor. ¡Hasta puedes juguetear con el cambio de marchas de tu coche!**

## ¡ES PERFECTO!

A pesar de que se trata del juego de carreras más detallado que existe, una vez sobre el asfalto es bastante parecido a *V-Rally*. Los escenarios no son muy sugerentes, pero no podrás discutir que las curvas están situadas exactamente en los mismos sitios que en los circuitos reales.

## ¡UAUUUU!

Lo que más te impresionará es la atención que se ha prestado a todos los detalles, incluidos los más mínimos. Si lo que quieres es participar en la temporada de Fórmula 1 mientras vas en metro, ésta es la tuya, colega.

## ¡DALE GAS!

¡Esto sí que es bueno! El modo Challenge te sitúa al volante de los momentos clave de la temporada pasada para hacer que completes el recorrido que se te muestra en pantalla... ¡Pisa a fondo!

TRY TO PASS FRENTZEN IN FRONT!

Tendrás que superar al corredor alemán para pasar este nivel.

Ahí está. Pisa el acelerador y prepárate para el cava.



LEVEL. 1-4 RD.16 JAPANESE GP D.HILL

HILL SCRAMBLES HARD FOR THE 4TH

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS | Tan buenos como es posible en un juego para GB. En serio. | PUNTUACIÓN 87% |
| JUGABILIDAD | Todos los corredores y circuitos existentes más un sinfín deopciones. | |
| RENDIMIENTO | Puedes cambiarlo todo y seguir corriendo horas y horas. | |

**GAME BOY COLOR** | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 PTAS. | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

# ALL STAR TENNIS '99

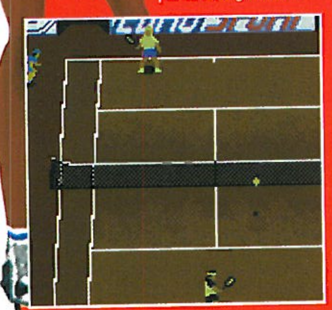
**Una nueva forma de jugar al tenis en tu Game Boy.**

**Hacía mucho tiempo, prácticamente desde el Tennis de Nintendo, que tu Game Boy no disfrutaba de un juego de tenis tan interesante.**

## LO QUE HAY

*All Star Tennis '99* es una nueva experiencia tenística. Los encargados de versionar el juego para Nintendo 64 han conseguido un resultado divertido y muy variado. Los jugadores tienen características personales que los diferencian, y cuentas con todos los terrenos para batirte contra tus compañeros. *All Star Tennis '99* te ofrece, además, la posibilidad de jugar un clásico partido de tenis, ya sea de forma individual o a dobles, o bien pasarte al lado salvaje y probar el modo "bomb", donde encontrarás una cancha repleta de minas. La variedad de golpes es aceptable y puedes efectuar movimientos especiales para que el contrario sude la camiseta. El mayor problema que encontrarás será controlar a tu compañero de equipo cuando juegues en el modo dobles. Paciencia. Nos encontramos ante un juego entretenido y diverso. La presentación es buena e incluso la voz que canta los puntos es divertida. Lo único que le falta es tener a Mario.

All Star Tennis '99 te ofrece un montón de suculentas variedades.



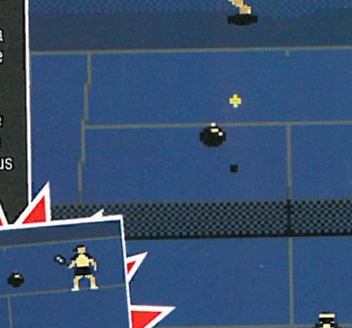
Disfruta de este magnífico punto. ¡Te lo has ganado!



ALL STAR TENNIS '99

## ¡BOMBA VA!

El modo Bomb Tennis es una opción en la que aparecen bombas allí donde la pelota ha botado. Aunque al principio pueda parecerte extraño, descubrirás en este modo una excitante forma de resolver tus partidos.



Devuelve esa pelota bomba y verás cómo le explota en las narices a tu contrincante.

Unas cuantas bombas más y la cancha parecerá la cara oscura de la luna...

| | | |
|---|---|---|
| GRÁFICOS | Bienvenido a una pista de tenis en miniatura. | PUNTUACIÓN 81% |
| JUGABILIDAD | Peloteos entretenidos y gran variedad de golpes. | |
| RENDIMIENTO | Tres modos de juego diferentes. ¿Suficiente? | |

**¡AJÁ! UN CONSEJO** F1 World Grand Prix: Presta atención a los números que tienes encima de cada coche (te ayudan a saber cuándo hay alguien detrás de ti).




| SISTEMA | GBC | | |
|---|---|---|---|
| DE | NINTENDO | PRECIO | 5.990 PTAS. |
| DISPONIBLE | SÍ | JUGADORES: | 1 |

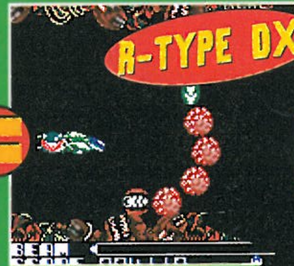


## ¡CINCO!

No tenemos ni idea de cómo lo han hecho, pero estamos encantados de que los desarrolladores de *R-Type DX* hayan conseguido meter cinco versiones, c-i-n-c-o, del juego en un cartucho. Aquí tienes las versiones a color en su máximo apogeo...




El original, duro como el acero, ahora en color. La versión monocroma también está incluida.




¡Más difícil todavía! Más jefes y más grandes.

R-TYPE DX

Los dos juegos fundidos en uno; con opción de guardar.

## ¡REFORZADO!

Aumenta tu armamento hasta límites inimaginables recogiendo reforzadores.




# R-TYPE DX

## Prepara tu láser, porque vuelve el mejor shoot-'em-up de la galaxia. Un veterano de los de la vieja escuela

**Darth Maul puede echarse a un lado, porque de todos los shoot ´em up galácticos que hay por ahí, sólo hay un imperio del mal por el que vale la pena dejarse los dedos llenos de ampollas... y ese imperio no es otro que el imperio BYDO. ¿Ha quedado claro? Ellos tienen la culpa de que en R-Type DX las pantallas se llenen de alienígenas y trillones de balas vuelen hacia ti. Es el mejor shoot 'em up en 2D de todos los tiempos.**




### CINCO JUEGOS EN UNO

Alucinante. Tienes cinco versiones de este festival láser concentradas en un cartucho de plástico de la medida de un sobre de azúcar. Están los originales *R-Type* y *R-Type 2* en blanco y negro (¡sí, es así de viejo!), además de las versiones en color y el *R-Type DX*, que es una mezcla de niveles de los dos primeros con gráficos a color.

### DISEÑO DE LUJO

Lo mejor de todo es su brillante jugabilidad. Los niveles avanzan a un ritmo ideal que te deja enganchado a los mandos, aunque atravesarlos es tan difícil que vas a lamentarlo (e incluso a usar palabrotas) cada vez que pierdas una vida. El sistema de reforzadores sigue siendo uno de los mejores. Te permite mejorar a tu aeronave hasta puntos sorprendentes mientras la pantalla se va llenando de extraterrestres.

### ¿LO MEJOR PARA LA GAME BOY?

Vale, reconocemos que tenemos la dosis habitual de gráficos parpadeantes y que jugar con una pantalla tan pequeña hace que esquivar el fuego enemigo sea una agonía, pero este es el mejor título de tiros de Game Boy, ¡y encima tienes cinco dosis!

Nintendo World CLASS GAME!

## ¡REFORZADOR ESPACIAL!

Para poder llegar al final de *R-Type*, necesitarás la ayuda del reforzador espacial o "nave supletoria". Puedes colocarlo en la parte delantera o trasera de tu nave o dejarlo flotar y pasearlo como quien pasea a su perro.




Colócalo en la parte trasera de tu nave para absorber las balas enemigas. ¡No podrán contigo!




Sitúalo en la parte delantera y se convertirá en un asombroso potenciador de tu disparo láser.

Deja que flote libremente para apuntar a los puntos débiles de un jefe mientras tú te quedas a cubierto.



## ¡MENUDA PANDILLA!

Por *R-Type* circulan algunos de los mejores jefes jamás vistos en un videojuego. Echa un vistazo a estos poderosos guardianes y tiembla.







"DEMOS GRACIAS HERMANOS POR ESTE FANTÁSTICO SHOOT 'EM UP QUE PONDRÁ A PRUEBA A LOS MEJORES."

**GRÁFICOS** Escoria alienígena de primera y una versión DX muy colorida. Parpadea, pero cumple.

**SONIDO** Melodías tan buenas que desearás desfilar delante del imperio BYDO a su ritmo, y otros efectos sorprendentes. Te conmoverá.

**RENDIMIENTO** El punto flaco, pero ocurren tantas cosas que tendrás que perdonarles.

**JUGABILIDAD** Explosiones a buen ritmo. Muy duro, pero compensa. El sistema de reforzadores es soberbio.

**DIFICULTAD** ¡Ja, ja, ja! Extremadamente complicadete, incluso en el modo fácil. Si no eres bueno, no verás desaparecer el imperio BYDO.

**DURABILIDAD** Cinco juegos en un cartucho, tan duros como una piedra. Sólo los mejores de los mejores llegarán a los créditos finales.




¡AJÁ! UN CONSEJO: Para derrotar al segundo jefe, sitúa tu reforzador espacial sobre su ojo y manténte en la parte inferior de la esquina izquierda, disparando como un poseso.

# ¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

# EL DESATASCADOR

## ¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.






Pilota el NABOO STARFIGHTER de La Amenaza Fantasma en...

# ROGUE SQUADRON

Aunque parezca increíble, los de LucasArts han conseguido mantener escondida esta nave en el cartucho de *Rogue Squadron* hasta el estreno de la peli La Amenaza Fantasma. Pero la hemos encontrado, la hemos pilotado y ya somos unos auténticos virtuosos. Ahora, tú también puedes. Sigue leyendo para poder hacerte con el Naboo Starfighter de Anakin Skywalker.




**Paso 1**
Accede a la pantalla de passwords y escribe HALIFAX? como tu código.

**Paso 2**
Selecciona "Enter Code" y escribe !YNGWIE!.

**Paso 3**
Comienza cualquier misión, y cuando te dispongas a seleccionar una nave, verás la Naboo en el hangar, a la izquierda del X-Wing.

**Paso 4**
Si por cualquier causa quieres desactivar este código (estarías loco), introduce HALIFAX? como tu primera clave y cualquier palabra como segunda.

TOP SECRET

PASSCODES
!YNGWIE!
ENTER CODE
BACK

### SÁCALE PROVECHO

Como *La Amenaza Fantasma* se desarrolla en una época anterior al resto de pelis de Star Wars, el Naboo Fighter podría parecer un poco carca si la comparamos con los X-Wings, los Snowspeeders y el resto. Pero no es así. Desde el punto de vista de un jugador, es una pasada: es la nave más rápida y emocionante que puedes encontrar en todo el juego.

### APROVECHANDO LA VELOCIDAD

El Naboo Starfighter va de perlas para las misiones que se llevan a cabo en los niveles más pequeños y ajustados, como es el caso de la Liberación de Gerrard V. Esta nave de color mostaza ofrece un manejo estupendo y una aceleración perfecta, gracias a los avances tecnológicos de su motor. Ideal para enfrentamientos con los TIE Fighter.






### DOMINANDO LAS ARMAS

El Naboo Starfighter básico incorpora dos cañones láser que disparan a una velocidad supersónica, además de misiles dirigidos (pulsa C-izquierda una vez para activar el punto de mira y otra más para lanzar el misil). Sin embargo, el Snowspeeder es la única nave que puede meter en cintura a los AT-AT.



¡A saco! El Naboo Starfighter es más rápido de lo que parece a primera vista.



¡VUELA A 3.500 POR HORA Y ALUCINA!

# STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Un truco nuevo y reluciente que te permitirá acceder al menú de trucos completo.

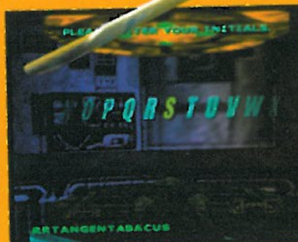
**Paso 1**
Selecciona el modo Torneo y elige un espacio de nombre vacío.

**Paso 2**
Tira hacia abajo del gatillo Z y utiliza el botón lateral L para introducir RRDEBUG como tu nombre. Verás que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla.

**Paso 3**
Sigue tirando hacia abajo del stick, destaca "Fin" y pulsa L de nuevo.

**Paso 4**
Mantén pulsado Z hacia abajo y utiliza L para escribir RRTAN-GENTABACUS (sin espacios). Después, destaca "Fin" y pulsa L. ¡Ya lo tienes! Ahora empieza la carrera que quieras.




Si no ves esto en pantalla, vuelve al paso cuatro y prueba otra vez.

**Paso 5**
Mientras compites, activa la pausa y pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba en el D-pad. Aparecerá la palabra "cheats" (trucos) en la parte baja de la pantalla. Selecciónala y podrás optar a chuladas como estas...




## ¡POD ULTRAVELOZ!

Puedes aumentar la velocidad máxima de tu pod hasta las 2000 millas por hora, de modo que apenas sí puedas seguirla por la pantalla. ¡Pero tranqui, que la N64 está preparada para eso y mucho más! Lo que no sé es si tú serás capaz de conducir un torpedo como ése.




## ¡POD FÁCIL!

Si eso de pilotar pods es un hueso para ti, activa *Invincibility*, pon a tope *Engine Cooling* y dota al circuito de marcas para avanzar sin salirte. Te ahorrarás muchos sustos.







## ¡POD RARO!

Además de los trucos normales, puedes conseguir cosas estrafalarias, como planear a gran altura o cambiar la inteligencia de los rivales de modo que se apilen todos en una piña.




## "Hemos visto los ojos secretos en Lylat Wars"

En la pantalla de inicio de *Lylat Wars* en la que aparecen todos, pulsa uno de los botones C y agita el stick: el zorro rojo se moverá y todos los ojos estarán encima suyo.



## "Algunos trucos genials para Vigilante 8"




En la pantalla de códigos, introduce las palabras en amarillo:

**GANGS UNLOCKED**
Conseguirás todos los coches escondidos.

**LEVEL SHORTCUT**
Te permitirá elegir todos los niveles.

**GIMME DA ALIEN**
Te permitirá conseguir todos los aliens.

# TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

## LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

**GAME BOY**
**Super Mario Bros. Deluxe**
Cuando acabes un nivel, salta alto hacia el mástil de la pantalla cuando el último número del reloj sea 1, 3 o 6 si quieres que sobre el castillo se produzca un espectáculo de fuegos artificiales digno de la inauguración de unos Juegos Olímpicos.

**NINTENDO 64**
**Space Station Silicon Valley**
Si quieres un juego secreto extra, pulsa Abajo, Arriba, Z, L, Abajo, Izquierda Z y Abajo en la pantalla de Selección de Zona (oirás un ruido), entra en cualquier zona y a continuación sal y vuelve a la pantalla de Selección de Zona.

**GAME BOY**
**V-Rally**
Si quieres acceder al tramo duro del Modo Arcade, introduce FOOD como clave. Y ya lo tienes.

**NINTENDO 64**
**Micro Machines 64 Turbo**
Introduce GIMMEALL como tu nombre y abrirás todas las carreras de multipartidas. Te lo pasarás pipa.

**NINTENDO 64**
**Hexen**
Activa la pausa y pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha para que aparezca un menú de trucos enorme.

**GAME BOY**
**Mortal Kombat 4**
Para conseguir cinco créditos, pulsa Arriba en la pantalla de torre de dificultad.

**NINTENDO 64**
**Extreme G**
Introduce RA50 como tu nombre y cuando estés en una buena posición, sal de la partida: acabarás la carrera en esa posición.

**NINTENDO 64**
**The Legend of Zelda**
Si destruyes una señal, puedes repararla si tocas la Nana de Zelda con la ocarina.

**GAME BOY**
**Turok 2**
Introduce DLVTR KBLVL como tu clave para abrir una selección de niveles.




# LA GUÍA MÁS CAÑERA PARA DESTRUIR STROG

# QUAKE

**Agarra el BFG y prepárate para nuestra detallada guía de la primera mitad de Quake 2. Nos hemos centrado en el nivel de dificultad Medio, pero también puedes aprovecharla para los niveles Fácil y Avanzado...**

## NIVEL Strogg Outpost

### ¡Qué fácil es ahora este nivel!

**1. ¡SECRETO!** El primer secreto de este nivel se aclara fácilmente: sólo tienes que ir a la izquierda desde la primera puerta, saltar al agua y pasar nadando por debajo del puente. *Voilà!* ¡Ya tienes una armadura y municiones extra!

**2.** Los Guardias son lo más debilucho que te vas a encontrar en materia de enemigos. Pero, de todos modos, tienen el mal hábito de seguir disparando durante algunos segundos una vez los has derribado. Puedes solucionar ese problema apuntándoles directamente a la cabeza. ¡Muerto en el acto!

**3. ¡SECRETO!** El secreto número dos podría pasar inadvertido con suma facilidad. Tienes que encontrar la cinta transportadora que sube (al lado de los cajones de embalaje que caen rodando), montar en la cinta, saltar desde allí sobre un cajón, y luego sobre la repisa que está sobre la segunda puerta. ¡Y entonces te volverás invisible!

**4.** Dispara sobre los toneles que encontrarás en un rincón de la sala del ascensor. Dejarás al descubierto alguna armadura. Como regla general, tienes que disparar contra todos los toneles que encuentres, porque la explosión acaba siempre con un par de enemigos o revela un secreto.

**5.** Tras emplear el ascensor, tienes que entrar *de espaldas* en el área inferior de la habitación siguiente. ¿Por qué motivo? Porque en el extremo inferior de la escalera hay dos Guardias que tratarán de dispararte por la espalda.

**6. ¡SECRETO!** Dispara contra el barril que se encuentra detrás de la escalera de mano. La explosión abrirá un boquete en la pared que dejará al descubierto una espléndida Super Escopeta. Esta arma es el doble de potente que la Escopeta normal. ¡Te aseguramos que funciona!

**7. ¡SECRETO!** En la siguiente habitación hay adrenalina oculta... Sólo tienes que disparar contra el interruptor de color naranja brillante y la puerta secreta se abrirá a tu izquierda.

**8.** Corre a la siguiente habitación y, una vez dentro, sal de nuevo y ocúltate tras la puerta. Los Guardias vendrás corriendo a buscarte y quedarán a tiro de tu Escopeta. Una vez hayas acabado con ellos, podrás seguir adelante...

2

4

8

**CONSEJOS RELAMPAGO**

Hay tres tipos de armadura:
Verde: Chaqueta anti fuego aéreo
Amarilla: Traje de combate
Roja: Chaleco antibalas




GGS...

## ¡LAS 6 MEJORES TÉCNICAS PARA AHORRAR MUNICIÓN!

Tu Pistola preseleccionada no es muy especial. Te damos algunos consejos para mejorar el rendimiento de las armas...

### POTENCIA DE PISTOLA

En el caso de que tengas que disparar contra un interruptor secreto, ¿para qué quieres malgastar proyectiles o balas? Selecciona la pistola y apunta hacia el punto anaranjado y brillante. Pero asegúrate de que no quede ningún villano cerca de ti. Podrían pillarte por sorpresa.

### HUYE

Si te quedan *muy* pocas balas, lo más inteligente es huir de los villanos que se te acerquen y hacer durar la poca munición que te queda. Aunque tus enemigos te sigan, siempre tienes el recurso de encontrar cajas de munición antes de que te den alcance.

### ACÉRCATE MÁS



Si tienes tiempo de abalanzarte sobre el pecho del Strogg, hazlo. Por extraño que parezca, la mayoría de enemigos de *Quake 2* caen con dos descargas de Super Escopeta. Basta con que te pegues a su cuerpo.

### ESCOPETA DE MANO



Los Guardias son el enemigo más débil. Conviene no gastar demasiada munición con ellos. Si sabes que te estás acercando a una zona abarrotada de Guardias, empuña la sencilla Shotgun. Podrás matarlos igualmente sin gastar tanta munición.

### APUNTA BIEN

No temas perder unos pocos segundos apuntando bien al enemigo. Aunque puedas correr algún riesgo, los villanos no suelen ponerse a disparar de inmediato. Tienes tiempo para asegurarte de que toda la fuerza de tu arma alcance su objetivo.

### SÓLO LO NECESARIO



Sé cuidadoso al proveerte de munición. Todas tus armas tienen una capacidad limitada, y la munición sobrante se perderá. Sólo debes recoger la munición que *realmente* necesites.

## NIVEL Central Complex

**Un nuevo nivel, con un secreto en su inico mismo...**

**1. ¡SECRETO!** Al entrar en el nivel, encontrarás cuatro cajones de embalaje apilados a tu izquierda, con algunas granadas en derredor. Ve hacia el cajón más bajo y súbete a la plataforma de la izquierda; encontrarás alguna armadura.

**2.** Tienes que estar preparado para que el Enforcer te ataque por detrás al final del primer corredor. Unos pocos rayos de tu Escopeta deberían acabar con él sin problemas.


1


2

**3.** Antes de que hagas estallar el barril para abrir la tubería, vuélvete a la derecha para tu primer encuentro con un Artillero. ¡Acaba con él!

**4.** ¡SECRETO! Una vez te hayas arrastrado por la tubería y agarres la carga explosiva, dispara contra el barril que se encuentra a la derecha del lugar por donde entraste. Así matarás a un Guardia y descubrirás un frasco de adrenalina oculto.

**5.** Baja por la escalera que se encuentra cerca del interruptor y encontrarás un Lanzagranadas. Mientras estés allí, dispara contra el Artillero con tu Escopeta (lo tendrás demasiado cerca para arrojarle una granada).

**6.** En la Sala del Terminal, sube por los escalones que hallarás a tu derecha. Luego arroja algunas granadas a la plataforma para terminar con el Enforcer.

**7.** ¡SECRETO! Salta desde la plataforma del Enforcer hasta el panel azul de la pared. Encontrarás una angosta repisa por la que tienes que andar hasta una habitación oculta donde encontrarás un Amplificador de Poder. ¡Bingo!

**8.** Toca el Terminal para hacerlo estallar (procura que la explosión no te pille) y sigue adelante. Dale al interruptor en la habitación recién abierta. Ahora puedes acceder a la habitación cerrada desde el mismo sitio en el que comenzaste el nivel. ¿Aún no estás cansado?


5

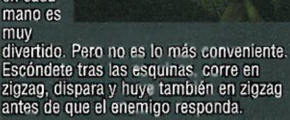

8

# SUMÉRGETE EN NUESTRA APASIONANTE GUÍA

## ¡LAS 6 MEJORES TÉCNICAS PARA CONSERVAR LA SALUD!

¿No sabes cómo mantenerte sano? Ven al médico.

### ESCÓNDETE Y BUSCA



Irrumpir en una habitación con un arma en cada mano es muy divertido. Pero no es lo más conveniente. Escóndete tras las esquinas, corre en zigzag, dispara y huye también en zigzag antes de que el enemigo responda.

### EN ZIGZAG

Tienes que dominar el círculo de la muerte..., es básico para triunfar en *Quake 2*. Tienes que correr hacia adelante en zigzag, siempre mirando hacia la dirección opuesta, atento a posibles enemigos. Si lo haces así, no te matarán.

### GUERRA CIVIL

Si te queda poca salud, entra a la carrera en una sala abarrotada de enemigos, corre en zigzag y vuelve a salir. Si tienes suerte, alguno de los villanos herirá por accidente a uno de sus colegas y se producirá un pequeño "altercado".

### HUYE (DE NUEVO)

También en este caso, la mejor táctica suele ser la más cobarde. ¿Para qué quieres quedarte ahí y dejar que te hieran, si puedes dejar atrás a tus oponentes y apropiarte de alguno de los paquetes de salud que te aguardan más adelante? Pero no les digas a tus amigos que eres un gallina.

### CAJAS EXPLOSIVAS



Si te ves atrapado en un tiroteo cerca de unos barriles o cajas explosivas, lo mejor que puedes hacer es huir. Es muy probable que alguno de los disparos haga estallar los explosivos y se inicie una dolorosa sesión de fuegos artificiales.

### SERVICIO DE SALUD



No malgastes los paquetes de Super Salud. Si te encuentras con que se te acaban los puntos extra, trata de aprovechar al máximo los que te queden. Ataca al siguiente grupo de villanos antes de que se te acaben los puntos extra. ¡Vale la pena!

## NIVEL Intelligence Center

**Si no te andas con cuidado, puedes tener serios problemas con el Berserker**

**1.** Acaba con el Berserker. Primero, espera a que se te acerque. Entonces, debes dar algunos pasos hacia atrás. Se detendrá para alzar el puño. Cuando lo haga, dispárale al pecho.



**2.** ¡SECRETO! Cuando entres por la primera puerta, mira hacia arriba y dispara contra el interruptor de color brillante. Quedará a la vista una Chaqueta Blindada.

**3.** Una vez salgas del ascensor, te encontrarás con una emboscada organizada por una cuadrilla de villanos. Sube de nuevo al ascensor y vuelve abajo con algunas granadas. ¡Tienes que ser rápido!

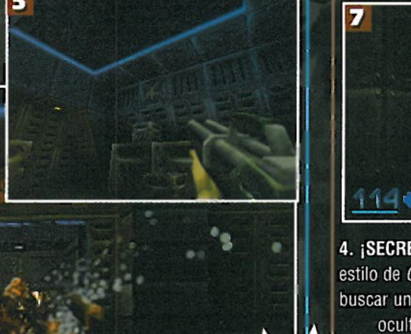
**4.** En la habitación de los láseres, sólo tienes que correr y/o saltar cuando los láseres estén desactivados. ¡Prepara las granadas, porque las dos habitaciones siguientes están plagadas de escoria alienígena!

**5.** ¡SECRETO! Tras presionar el teclado verde brillante de la sala de computadoras, vuelve a toda prisa al corredor ancho y mira hacia arriba. Tendrías que poder ver una rejilla marcada con una "X". Dispara sobre ella. Detrás encontrarás munición secreta.

**6.** ¡Argh! ¡Un tanque! Tienes que arrojarle granadas y agazaparte tras la pared para salir del paso.

**7.** ¡SECRETO! Cuando llegues a la habitación con el CD, dispara a las chispas azules y escóndete en el rincón de la izquierda. Hallarás unos botiquines de Primeros Auxilios.

**8.** Una vez cojas el CD, aparecerán tres Berserkers. ¡Tienes que correr como un loco y mantener el dedo sobre el gatillo de la Ametralladora! Pulsa los dos interruptores y sal corriendo por la puerta hasta llegar a la salida.



## NIVEL Communications Center

**¡pudes mejorar tu salud... si sabes buscar!**





**1. ¡SECRETO!** Encontrarás un interruptor brillante en el techo del primer corredor. Si le das, se abrirá a tu izquierda una habitación repleta de recursos de salud.

**2.** En este nivel conocerás al frustrante Parásito, una criatura que te acosará sin cesar con su lengua láser aun después de que le hayas acribillado a balazos. Para matarlo, tienes que dispararle muy de cerca con la Escopeta.

**3.** Afuera encontrarás al primer droide flotante Flyer. La Ametralladora y la Chaingun son ideales para acabar con estos cerdos.

**5.** Cuando llegues a la sala repleta de cajas, apunta con la Escopeta a la plataforma que verás en lo alto y cárgate a ese Parásito. Puedes matar con la Ametralladora al Artillero que te aguarda en lo alto de la escalera.

**6. ¡SECRETO!** Una vez hayas pulsado el interruptor que desactiva la bomba de agua, vuelve sobre tus pasos y salta de la repisa. Trata de caer sobre el traje protector que está sobre la caja. Así podrás sumergirte en la tina verde y apoderarte de la Mega Salud.

**7.** De nuevo en el interruptor de la bomba de agua, te emboscan un Enforcer y un Artillero. La estrechez del pasillo apenas te permite moverte, por lo que tienes que andar de espaldas con el dedo en el gatillo. Los villanos te seguirán hasta el espacio abierto.





**4. ¡SECRETO!** ¿Un avance sigiloso al estilo de *GoldenEye*? Tienes que buscar un interruptor astutamente oculto al otro extremo de esta pequeña escalera. Si le disparas, se abrirá una habitación en la que encontrarás un silenciador. ¡Puedes acoplarlo a cualquiera de tus armas!

**8.** Un pelotón de mutantes se oculta en la gigantesca estancia con los platos satélite. Atráelos hasta el corredor principal; así restringirás sus movimientos y podrás apuntarles con mayor facilidad.

### CONSEJOS RELÁMPAGO

Las paredes falsas no brillan cuando les disparas. Ocultan trampas o se abren con un interruptor.

## NIVEL Orbital Defense

**¿Has encontrado el lanzacohetes?**

**1.** Entra por el pasillo de la izquierda y destruye de paso el Tanque...

**2.** Cuando hayas dejado libre la habitación con la gran lámpara de lava, detente al final de la escalera y arroja granadas de fuego para matar a las Doncellas de Hierro antes de que te vean. Si miras por la ventana, también podrás dejar un cadáver de Berserker en la escalera.

**3. ¡SECRETO!** De nuevo en el corredor donde destruiste el Tanque, mira hacia arriba y dispara al interruptor oculto. Entonces se abrirá un nicho sobre las escaleras con un Amplificador de Poder.

**4. ¡SECRETO!** Tras matar a la Doncella de Hierro y el Berserker en el corredor principal (tienes que utilizar la Escopeta y esquivar como un loco) descubrirás destellos azules en el techo. Si les disparas, caerá un paquete de Mega Salud.

**5.** Tienes que saltar al otro lado del gran abismo, saltar de nuevo *al lugar de donde habías venido* y pulsar dos veces el interruptor. Entonces, los villanos quedarán en el lado opuesto y podrás eliminarlos con las granadas desde una distancia segura.

**6. ¡SECRETO!** Tienes que darte prisa en agarrar un arma oculta. Corre y pégate a la parte posterior de la lanzadera en movimiento. Cuando ésta despegue, caerás a una cueva, donde encontrarás -¡hurra!- el Lanzacohetes.

**7.** Hay otro Tanque en la repisa, en lo alto de la sala donde se encuentra la lanzadera. Ignóralo por ahora y acércate a la escalera que conduce hasta su nivel. Ahora que tienes los cohetes, puedes destruirlo fácilmente.



**8. ¡SECRETO!** Un secreto ingenioso. Al entrar en la habitación donde se encuentran las cargas explosivas, mira a la derecha. Verás dos cajas en un rincón, una de los cuales tiene un interruptor a un lado. ¡La Armadura de Combate ya es tuya!





# DE QUAKE 2. ¡LO MEJOR DESDE EL QUIJOTE!




## NIVEL Docking Station

**¡Acción secreta por partida triple!**

**1.** Por primera vez en este nivel, te encuentras con los Ícaros. No son muy peligrosos... sólo tienes que acercarte y emplear la Escopeta.

**2.** Agénciate el Lanzacohetes que encontrarás en la habitación junto a la gran figura giratoria azul. Lo necesitarás para matar al Gladiador en la habitación siguiente. Manténte *a distancia* y esquiva sin cesar. Si la Railgun te acertase, podrías darte por muerto.

**3.** Toca los generadores azules centelleantes para que las cargas explosivas queden alojadas en su interior.



**4. ¡SECRETO!** Los secretos se vuelven cada vez más difíciles. Antes de utilizar el primer ascensor, tócalo para que suba sin ti. Así encontrarás un interruptor oculto en la caja, con el que puedes dejar al descubierto una reserva de adrenalina a tu izquierda.

**5.** El primer pasillo que te encuentras después del ascensor contiene una Doncella de Hierro y un Berserker. Son demasiados; lo mejor es que retrocedas hasta la caja del ascensor y esperes a que se te acerquen.

**6. ¡SECRETO!** Una vez hayas matado al Gladiador en el largo pasadizo, dispara una bala contra ese nicho de aspecto sucio y desordenado que se encuentra en la pared, a la izquierda. Encontrarás salud y municiones.

**7.** Presiona el teclado verde y brillante, pero procura no tocar el tercer generador. Si lo hicieras, se iniciaría una cuenta hacia atrás de dos minutos. Te conviene volver a la habitación donde se encuentra la figura giratoria azul y matar todo lo que veas. *Entonces* podrás instalar la última carga explosiva.

**8. ¡SECRETO!** En la última habitación encontrarás un montón de cajones de embalaje. Dispara contra el cajón negro, salta sobre las cajas y mira hacia abajo. Si pulsas el interruptor, recibirás cohetes y paquetes médicos siempre útiles.







## NIVEL Strogg Freighter

**¡Puedes conseguir un Hyperblaster! Lo vas a necesitar...**



**1. ¡SECRETO!** ¡Hazte con un Hyperblaster! Utiliza el primer ascensor y dispara contra el área iluminada en la pared. Esta arma es la más adecuada para hacer frente a los Gladiadores.

**2.** Los familiares Guardias vuelven al ataque, pero esta vez han traído las Ametralladoras. Una bala bien orientada basta para matarlos, pero de todos modos tendrás que andarte con cuidado para evitar que te acribillen. Si no eres lo bastante rápido, trata de agacharte tras una esquina antes de que el Guardia abra fuego contra ti.

**3.** En cuanto entres en la siguiente planta, encontrarás una emboscada. Tienes que atacar al Artillero y a los Guardias con la Chaingun. Empieza por el Artillero, que es el más duro. Gira a la derecha en el siguiente cruce en T.

**4.** Un Gladiador y un Artillero aguardan en esta plataforma. Retrocede hasta el ascensor, corre hacia adelante disparando el Hyperblaster y sal de la plataforma. Seguramente, habrás causado algunos daños sin matar a nadie. Repite la operación hasta que hayas matado a los dos villanos.

**5.** Si subes al siguiente ascensor, morirás al instante. Es mejor que lo toques para que se caiga y luego arrojes granadas a la caja.

**6.** ¡SECRETO! Tras descubrir el interruptor en la sala de computadoras, tienes que volver la mira de tu arma hacia arriba y disparar contra otro interruptor que abrirá un nicho a tu izquierda. Dentro encontrarás una carga de adrenalina.

**7.** Antes de que abandones la sala de computadoras, tienes que haber presionado dos teclados verdes, recogido la llave azul y pulsado un interruptor. Este interruptor invierte la alarma de seguridad que has activado anteriormente. Así, puedes volver sobre tus pasos y apoderarte de la Railgun.

**8.** Hay un Tanque oculto tras la puerta de la llave azul. Esto sí... ¡destrúyelo!



## NIVEL Cargo Bay

**Galdiadores... ¿¡a punto?!**

**1.** Tras caer por el hueco del ascensor roto, pégate a la rueda que se encuentra a la izquierda de la habitación. Se abrirá un extraño artilugio y podrás entrar en una asquerosa cloaca. Qué delicia, ¿verdad?

**2. ¡SECRETO!** Tras salir de las cloacas en ascensor y cepillarte a tres Artilleros, puedes colarte tras un cajón de embalaje en la cinta transportadora y conseguir la armadura oculta. Pero luego tienes que salir de inmediato, antes de que el siguiente cajón te aplaste.

**3. ¡SECRETO!** En la siguiente habitación, tras trepar a los cajones, verás una repisa muy angosta a la derecha. Tienes que andar por ella y pulsar el interruptor que encontrarás a su otro extremo. Entonces se abrirá una puerta debajo y hallarás un refuerzo de invisibilidad. ¡Hurra!

**4.** Una horda de Guardias y Artilleros te aguarda en el siguiente corredor. Pero, gracias a tu poder de invisibilidad, no te verán. Puedes utilizar la Ametralladora para matarlos a todos antes de que vuelvas a hacerte visible.

**5. ¡SECRETO!** No salgas todavía del corredor. Vuélvete a la izquierda y verás un interruptor naranja. Al pulsarlo, se abrirá una puerta a tu izquierda. Encontrarás un Amplificador de Poder.

**6.** Una vez has conseguido la llave roja, todo se vuelve un poco confuso. El ascensor te lleva hasta una habitación donde encuentras dos Artilleros. Entonces, lo mejor es que regreses al sitio de donde venías. Presiona el teclado brillante y arrójate al gigantesco boquete de la pared.

**7.** Otro Gladiador. Pero ahora tienes la Railgun y el Lanzacohetes. ¡Y puedes disparar en un pasillo tan grande como los morros de Melanie Griffith!

**8.** Ahora sólo tienes que presionar dos teclados verdes brillantes. ¡Apresúrate! Una vez lo hayas hecho, entra en la lanzadera para escapar.







## ¡6 TÉCNICAS PARA MANTENERTE CON VIDA!

¿Aún tienes problemas? Te enseñamos algunos trucos a los que tal vez puedas recurrir...

### SOBRE TUS PASOS

Puede ocurrir que, en el calor de la batalla, olvides la cueva de Aladino repleta de salud y munición que has dejado atrás en un momento en el que estabas bien provisto y no la necesitabas...

### ¡SALTA! ¡SALTA!



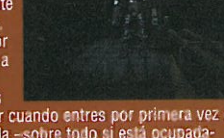
Si no tienes espacio para esquivar ni para ocultarte tras una pared, utiliza el botón R. Si saltas hacia arriba, probablemente confundirás a tus enemigos e impedirás que te hagan daño, aun cuando los tengas cerca.

### CORRE



Si te sientes perezoso, la manera más sencilla de alcanzar el otro extremo del nivel es correr, activando siempre los interruptores, pero evitando a los Stroggs. Aunque sufras alguna herida, no tienes por qué *morir*... en teoría.

### ADENTRO, AFUERA



Aunque te cueste creerlo, la mejor táctica a la que puedes recurrir cuando entres por primera vez en una sala –sobre todo si está ocupada– consiste en entrar y volver corriendo sobre tus pasos. Así, son los enemigos los que tienen que acercarse *a ti*, y te dejan tiempo para apuntar y disparar.

### SUENA BIEN

Utiliza los oídos. Tendrías que poder oír el "blam" delator que te informa de que se ha abierto una puerta y que una cuadrilla de enemigos se acerca a ti. Aunque pierdas el elemento sorpresa, siempre te quedará alguna ventaja sobre ellos.

### SONRISAS SECRETAS



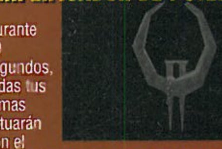
Cuando te disparen por la espalda, puedes suponer que alguien ha abierto una puerta secreta. Y si se ha abierto una puerta secreta, también es probable que tras ella se oculte material valioso. Vuelve sobre tus pasos y echa un vistazo...

# EL ÚNICO STROGG BUENO ES EL STROGG MUERTO

## ¡LOS 6 MEJORES REFORZADORES!

En Quake 2 puedes encontrar un montón de reforzadores. Pero, ¿cuál es la mejor manera de utilizarlos?

### MEGA SALUD

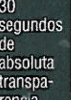


Dispara tu salud hasta 200 y luego, por cuenta atrás, retrocede lentamente hasta 100. Durante ese rato, puedes irrumpir en salas abarrotadas de enemigos, porque sabes que sólo perderás puntos extra. Venga, atrévete...

### AMPLIFICADOR DE POTENCIA

Durante 30 segundos, todas tus armas actuarán con el cuádruple de fuerza. Causarás daños cuádruples. Así podrás atacar a los villanos más difíciles (como las Doncellas de Hierro y los Gladiadores), Escopeta en mano, y cepillártelos con un solo disparo.

### INVISIBILIDAD



Te otorga 30 segundos de absoluta transparencia. Aunque hagas ruido, tus adversarios no podrás encontrarte. Así pues, aprovecha la oportunidad para apuntar y disparar contra los villanos más peligrosos del nivel.

### SILENCIADOR



Gracias a este dispositivo, todas tus armas se vuelven silenciosas durante -¡sí!- 30 segundos. No sirve de mucho -una vez tires contra el enemigo, éste se volverá de inmediato-, pero puedes utilizarlo para disparar por sorpresa y con mucha precisión a alguno de los villanos más peligrosos.

### BOTIQUÍN/STIM-PACK



No olvides que, así como los Medi-Kits te conceden hasta 10 puntos de salud, sin que puedas superar nunca tu valor máximo, los Stim-Packs te añaden siempre 2 puntos extra, independientemente de cuántos poseas previamente. Así pues, tienes que utilizar *primero* los Medi-Kits, para evitar malgastar los Stim-Packs.

### ARMADURA/FRAGMENTO



Paralelamente a los Medi-Kits y los Stim-Packs, asegúrate de recoger todas las armaduras posibles antes de empezar con los Fragmentos de Armaduras. De lo contrario, perderás la oportunidad de incrementar tu protección hasta valores superiores a tu valor máximo normal. ¡Qué locura!

## NIVEL Zaxite Mines

**¿Aún te preguntas por el Lanzagranadas?**

**1.** La existencia del Lanzagranadas está justificada: si disparas contra la base de las gigantescas columnas de roca, podrás recoger un montón de maravillosos crustáceos que caerán a tu alrededor.
**2.** Tras saltar de la repisa, tienes que entrar por la puerta de la derecha. Dispara Cohetes contra los Artilleros de la plataforma elevada, pero con cuidado: seguro que ellos también te arrojarán alguna granada.
**3.** Las minas de zaxito se excavaron en el hielo. Así que dispónte a patinar.



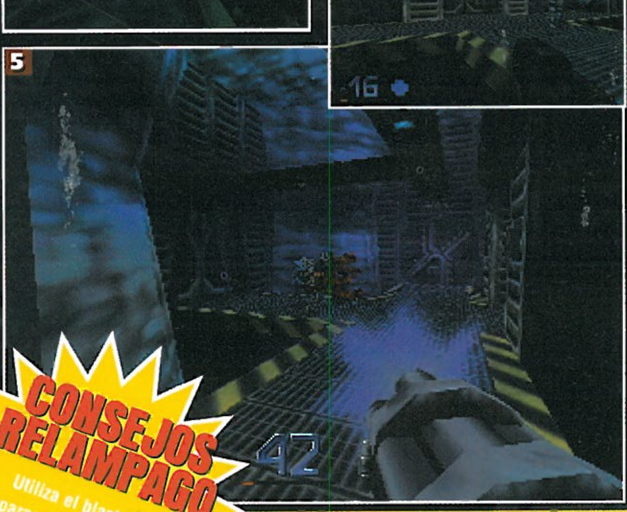


**4.** Llegó el momento de pasar miedo... Los ágiles Mutantes figuran entre los enemigos más duros que puedes encontrar en *Quake 2*. Contra ellos puedes utilizar los Cohetes o la Chaingun, pero tienes que estar preparado para esquivar continuamente.
**5.** Pulsa el interruptor y ve por la salida hasta la segunda caverna de hielo. En *ningún* momento trates de luchar en la sección intermedia donde se encuentra la salida, porque inevitablemente caerás y morirás. Es mejor que atraigas a los villanos hasta las dos salas grandes.
**6.** Encuentras un Enforcer apostado a la puerta de la Caverna de Hielo Número Dos. Por desgracia para él, no está mirando en la dirección correcta. Apunta con cuidado y métele una bala en la nuca. Esto se parece a *GoldenEye*, ¿eh?
**7. ¡SECRETO!** Tras pulsar dos interruptores, puedes entrar en la sección central de este nivel, la más secreta. Zambúllete en las gélidas aguas, donde las estalactitas y las estalagmitas ocultan una encantadora armadura.
**8.** Una vez se abra la salida, una alegre cuadrilla de Mutantes saldrá a buscarte.

Si te sientes perezoso, puedes evitarlos saltando desde la plataforma hasta el suelo. Pero ten cuidado con el Mutante que vigila la salida.





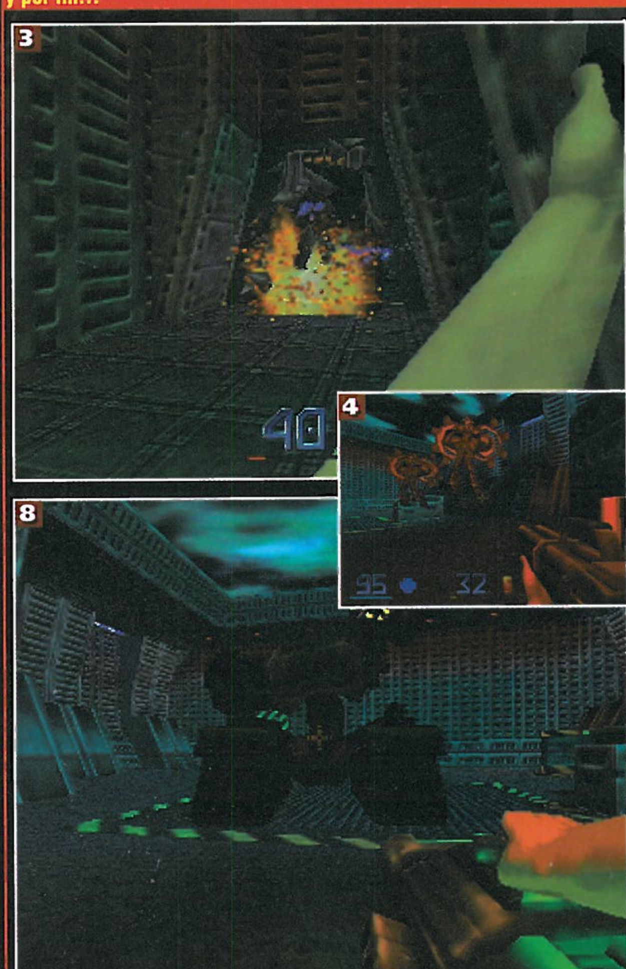


**CONSEJOS RELAMPAGO**

Utiliza el blaster para disparar a los interruptores y hacer explotar los barriles. Así ahorrarás munición.

## NIVEL Storage Facility

**y por fin...**







**1.** Nada más entrar, vuélvete a la derecha y activa el interruptor que te encontrarás. Este nivel está abarrotado de Guardias; te conviene tener la Escopeta preparada en todo momento. No te duermas sobre los laureles, porque los Guardias son gente difícil.
**2.** Una vez te hayas teletransportado, acércate al primer montón de cajones de embalaje y dispara a la caja negra de explosivos que verás debajo. Entonces, salta y hazte con una Mega Salud.
**3.** Esta sección confunde a muchos jugadores de *Quake 2*. Sigue el corredor, activa el ascensor y pulsa el interruptor que encontrarás. Una caja explosiva aparecerá al lado de la puerta cerrada. Sólo tienes que detonarla y poder seguir adelante.
**4.** Los Ícaros no tendrían que plantearte ningún problema, pero procura recoger todos los refuerzos que se encuentran en esta extensa área al aire libre. Súbete siempre a los cajones de embalaje hasta llegar al último. Dentro de poco vas a necesitar ayuda...
**5. ¡SECRETO!** Sólo hay un extra escondido en este nivel, pero vale la pena encontrarlo. Cuando llegues a la sala donde se encuentra el dispositivo láser, dispara a la caja explosiva negra del rincón. Luego súbete a las otras cajas y dispónte a gritar de alegría, puesto que te has convertido en el afortunado propietario de un BFG. ¡Mmmm!
**6.** Si pulsas el interruptor de esta habitación, el dispositivo láser se desplazará hasta la posición adecuada y abrirá una nueva puerta. No te alegres prematuramente: el boquete conduce al mismo lugar donde estabas antes.
**7.** Una vez hayas salido, selecciona tu BFG y comprueba que te hayas llevado todo lo que había disponible en armadura, salud y munición, y luego camina hasta el interruptor que se encuentra delante de la puerta. Va s a llevarte una gran sorpresa...
**8.** El láser está activado. *No* lo toques. Aparece el Comandante de Tanque y empieza a arrojar misiles contra tu frágil cuerpo. Puedes matarlo con tres disparos de BFG y un par de descargas certeras de la Railgun. ¡Que tengas suerte!

**EL MES QUE VIENE** Los diez niveles finales... ¡y suculentos trucos para multijugador!






# ¡LLEGARON LOS REFUERZOS!

Ya están aquí los Caballeros Jedi de los videojuegos, que con su suprema sabiduría cartuchera podrán resolver todas tus dudas.

MARIO KART 64

## No encuentro ni un solo truco

Alejandro Magno, Alejandría: Tenéis que ayudarme con *Mario Kart*. Todo el mundo dice lo bueno que es, pero nadie suelta prenda de los trucos.

**G.B:** Álex, es que resulta que hay atajos por todas partes, pero trucos, lo que se dice trucos... No obstante, si te aprendes bien las técnicas que te enseñaremos a continuación, no tardarás en convertirte en un piloto consumado.

### ¡EMPUJE TURBO!

Atención al semáforo en la línea



de salida. Debes pulsar el botón A en el espacio que transcurre entre que la luz del medio se apaga y la de abajo se enciende. Si lo haces bien, saldrás a toda pastilla.

### ¡EMPUJE EN LAS CURVAS!

Cuando te acerques a una curva, mantén pulsado salto. Ahora tira del stick en dirección opuesta a la curva y vuelta hacia atrás. El humo del tubo de escape debería pasar de blanco a azul. No pares de mover el stick hacia adelante y hacia atrás hasta que el humo se vuelva naranja. Suelta el botón de salto y conseguirás un empuje turbo. También puedes hacerlo en las rectas largas cuando lo tengas por la mano.

### ¡AQUELLOS MARAVILLOSOS ÍTEMS!

Para mantener un solo ítem de arma detrás de tu Kart, mantén



abajo el gatillo Z. De este modo podrás elegir otro ítem. También sirve de escudo contra un ataque por detrás. Para lanzar un ítem hacia adelante, mantén pulsado Z, tira arriba del stick y suelta Z. Para dispararlo por detrás, mantén pulsado Z mientras aguantas el ítem, tira hacia abajo del stick y suelta Z.

### PATINAZOS

Si patinas, martillea con rapidez el



botón A unas cuantas veces hasta que pares. Si lo haces bien, en pantalla aparecerá una señal musical. Si pisas una piel de plátano, pisa el freno un segundo y a continuación suelta y acelera. Así pararás de patinar, y va de perlas en el Modo Batalla para evitar la pérdida de globos.

TOP SECRET

### ¡GRANDES SALTOS!

Si dispones de un champiñón o de un empuje turbo, salta cuando otro corredor esté justo delante de ti. Si lo haces bien, saltarás por encima.

### ¡A LA COLA!

Si vas el último del paquete, colócate justo detrás de otro piloto. De tu kart saldrán nubecillas de humo y acelerarás lo justo para adelantar al corredor que lleves delante.

SOUTH PARK

## ¿Cómo lo mato?

Billy el Niño, Oregón. ¿Cómo puedo acabar con el último jefe de *South Park*?

**G.B:** No te preocupes, Billy. Aquí tienes una guía paso a paso para vencer al viejo Ultra Mega Mega Man.

**Paso 1**

Para herirlo debes dispararle en la cabeza o en el pecho con el Super Sniper Chicken.



**Paso 2**

Cuando explote, correrá en pos del recargador. Cuando veas que empieza a correr, debes dispararle en el panel de la batería que tiene en la espalda para que deje de avanzar.

**Paso 3**

Si consigue llegar al recargador (Dios no lo quiera), dispara al botón verde para desactivarlo. Repite hasta que muera. Cuando te dispare, apártate a un lado para esquivarlo. También puedes dañarlo con las muñecas Terrance y Phillip. ¡Parece mentira!

LA LEYENDA DE ZELDA

## ¿Cómo puedo conseguir más dinerito fresco?

Sandokán, Malasia: En *Zelda*, ¿cómo puedo conseguir las 300 rupias que me hacen falta para comprar la Túnica Azul en los Dominios de Zora? De momento sólo tengo 99.

**G.B:** Mira Sando, no queremos reventarte el juego, así que ten paciencia, que ya encontrarás la túnica en su momento. Para conseguir algo más que esas 99 Rupias, debes matar a 10 Skultullas Doradas para hacerte con la Cartera Adulta (que contiene 200 Rupias), o a 30 para apoderarte de la Cartera Gigante (contiene 500 Rupias). Después ve a Kakariko Village, a la Casa de Skultulla y recibirás tu recompensa cuando hables con el tipo que se dedica a pegar saltos por ahí.

¡TÁCTICAS DE EXPERTO!

## ENRÓLLATE

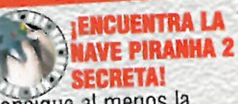
**No te lo pienses más...**

¿Estás estancado en un juego? Deja que te saquemos del embrollo. Escríbenos a:

**Patrulla Game Boy**
**MC Ediciones**
**Paseo San Gervasio, 16-20**
**08022 Barcelona**

## WIPEOUT 64

### ¡consigue naves extra!



**¡ENCUENTRA LA NAVE PIRANHA 2 SECRETA!**

Consigue al menos la medalla de bronce en el Desafío al Crono y podrás echarle el guante a esta súper nave. Tiene mejores armas que el resto. ¡Al ataqueeeer!

**¡GANA ACCESO A TODAS LAS NAVES!**

En la pantalla del menú principal, mantén pulsado Z+L+R y pulsa c-abajo cuatro veces con rapidez; a continuación pulsa C-derecha, C-arriba e C-izquierda. La pantalla parpadeará una vez en verde. ¡Ya lo tienes!





## POWER QUEST

### ¡Consigue TODO el equipamiento!



Si quieres todos los ataques de Nivel 3, el Power Pack, el Pack Curativo, el Super Part y un montón de créditos, introduce el código siguiente:

P-V-9-S
0-40-G
0-1-4-0







¡PRÓXIMO NÚMERO!
PIÉRDETELO Y NO SABRÁS LO QUE ES BUENO
games WORLD
¡GRATIS!
Pósters fabulosos y una sorpresa terrorífica
POKÉMANIA!
Analizamos las versiones roja y azul del juego más esperado de la historia del mundo.
I know, I'll give you a sample!
RESIDENT EVIL
Sangrienta review del juego para Game Boy Color
PREPÁRATE PARA EL REGRESO DE
ZELDA
¡Tenemos noticias exclusivas sobre las nuevas aventuras de Link!
• ¡PANTALLAS INÉDITAS DE GAIDEN! • LOS MEJORES TRUCOS PARA OCARINA OF TIME
JET FORCE GEMINI
¡Lee nuestra review antes de correr a comprarlo!
RAYMAN 2
Analizamos el simpático plataformas de Ubi Soft
Al enemigo, ¡Ni agua!
Segunda parte de nuestra guía de Quake 2.
• ¡TONELADAS DE CÓDIGOS Y TRUCOS!
• ¡CIENTOS DE MILES DE REVIEWS DE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA N64 Y GAME BOY! (VALE, EXAGERAMOS UN POCO.)
• ¡NOTICIAS FRESCAS SOBRE LA EFERVESCENTE ACTUALIDAD VIDEOJUEGUIL!
• ¡PREVIEWS CON IMÁGENES EXCLUSIVAS DE LOS JUEGOS MÁS PROMETEDORES!
• ¡REPORTAJE DE INVESTIGACIÓN DONDE NUESTROS REPORTEROS SE JUEGAN LA VIDA!

# PLAY *Game* BOY

(EN GLOBAL GAME)







**NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:**

**Madrid**
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46




**Madrid**
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88




**Madrid**
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura




**Valladolid**
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

**Valencia**
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

**Valencia - Quart de Poblet**
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

**Valencia - Alzira**
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

**Albacete**
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

**Las Palmas**
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

**Tenerife - La Orotava**
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

**Tenerife - Sta. Cruz**
Ramon y Cajal 22

**Zaragoza**
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

**Zaragoza 2**
Próxima Apertura

**Vitoria/Gasteiz**
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

**Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima Apertura

**Vizcaya - Basauri**
Plaza Arizgoiti - Tel. 944.40.29.22

**San Sebastián/Donostia**
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

**Algeciras**
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

**Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

**Santiago de Compostela**
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura

## GAME BOY COLOR

COMPACT VIDEO GAME SISTEM

- NBA Pro 99 — 5.495 Ptas.
- Hormigaz — 5.995 Ptas.
- Sylvester & Tweety — 4.995 Ptas.
- V-Rally — 5.495 Ptas.
- Golden Goal — 5.495 Ptas.
- F-1 World Grand Prix — 5.995 Ptas.
- Battleship — 5.495 Ptas.
- 1 Pin Bowling — 5.495 Ptas.




GBSPEC1199

Si quieres mas información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.

**GLOBAL GAME ESPAÑA**
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ____ Edad ____
Apellidos ____
Dirección ____
Código Postal ____ Provincia ____
Población ____
Tel. ____

